

POR SÓLO 2'50€
TODAS LAS NOVEDADES: RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY ★ MASS EFFECT 3 ★ NINJA GAIDEN 3 ★ SYNDICATE ★ THE LAST STORY ★ STREET FIGHTER X TEKKEN ★ KID ICARUS: UPRISING ★
MARCA player
PS3
PC
PSP
DS
MÓVIL
NÚMERO 43
ABRIL 2012
Las Guías
NUEVAS GUÍAS
¡Búscalas en el interior!
SYNDICATE
SOULCALIBUR V
3 CONCURSOS DE ¡LOCURA!
2 CARCASAS EXCLUSIVAS MASS EFFECT 3 + JUEGO + NAVE NORMANDÍA
1 XBOX 360 KINECT STAR WARS EDITION
VIAJE PARA 2 PERSONAS A LONDRES CON MAX PAYNE 3
MAX PAYNE 3
¡Te revelamos en exclusiva los últimos detalles del bombazo de Rockstar!
¡BRUTAL! ASSASSIN'S CREED III
¡Viva la Revolución Americana!
SPRING SHOWCASE 2012
HALO 4
Kinect Star Wars, Fable The Journey... ¡y mucho más!
www.marcaplayer.com
10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE.es
SYNDICATE PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ FIFA STREET PS3 ★ XBOX 360 ★ STREET FIGHTER X TEKKEN PS3 ★ XBOX 360 ★ YAKUZA DEAD SOULS PS3 ★ LOS SIMS: ASALTO A LA FAM PC ★ ZUMBA FITNESS WII ★ MARIO PARTY 9 WII ★ FIFA FOOTBALL PSVITA ★ SHINOBIDO 2 PSVITA ★

EL CHOQUE DE GENERACIONES
EL 30 DE MARZO

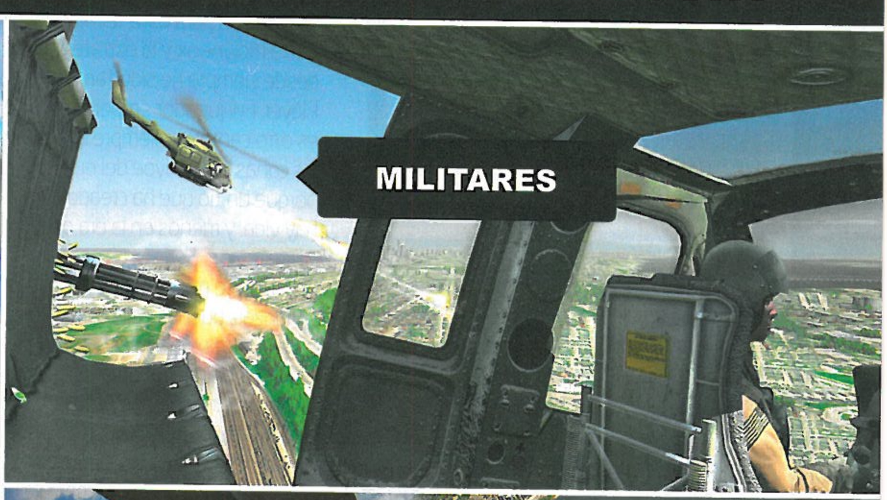


Videojuego *Cartas Naruto pack booster* *Cartas Naruto pack iniciación*



DOMINA LOS CIELOS EN MISIONES DE EMERGENCIA











DOBLE DVD 9
CON 17 GB EN CONTENIDOS



PONTE AL MANDO DE
HELICÓPTEROS CIVILES Y MILITARES



GUÍA OFICIAL CON
TODOS LOS EXTRAS

EN TU TIENDA DE
VIDEOJUEGOS PREFERIDA
POR SÓLO

19'95€





ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidente Ejecutivo: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Unidad Editorial: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General MARCA: NICOLA SPERONI
Director General Publicidad: JESÚS ZABALLA

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y M. Viejuno)
- Gina Tost (Geek Geek)
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Iván H. Cuesta
- Edu López
- Rodrigo De Cebrián
- Javier Artero
- José Herráez

DISEÑO
- Juanma Castillo (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)
- Sol García (Maquetación)

EDICIÓN Y CIERRE
- Marta Sánchez Ortigosa (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Área Internet: YAGO SOSA HARGUINDEY
Director de Publicidad MARCA.com: BORJA FERNÁNDEZ ALONSO
Responsable de Producto: JOSÉ A. MUÑOZ-CALERO
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo Carrer. Director de Producción: Pedro Iglesias. Director de Proceso Gráfico: Enrique Domínguez. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Stefania Bedogni. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI ARI FIPP

Editorial



TÍO PETE, ¿DÓNDE VAS?

DURANTE LOS DÍAS DE CIERRE, la noticia que me ha dejado con cara de póker ha sido la marcha de Peter Molyneux de Microsoft y de su querida Lionhead. Ya no es porque me sorprenda que uno de los baluartes de Kinect durante su gestación y desarrollo abandone el barco justo a las puertas de la gran apuesta que Microsoft hará con su siguiente generación para esta tecnología. Ni siquiera por los rumores acerca de las discrepancias entre Molyneux y la estrategia global de la firma de Redmond. Es, sencillamente, porque desde siempre he sido fan de Peter, 'el tío Pete', como le llamo en las reuniones de Marca Player. Fui jugador empedernido de *Populous*, más empedernido si cabe de *Fable I* y *II* (el *III* es otro cantar), y siempre le guardé respeto a *Black & White*. Incluso cuando comenzaron las coñas por el hype del que solía dotar a sus presentaciones, siempre le defendí. Primero porque un tío que ha creado *Populous* puede morir en paz; y segundo, porque sin hype no hay vida, y menos en la era de las redes sociales.



> David Sanz
Director Marca Player
@dsanzverjano
twitter

Peter, no te puedes despedir con un escueto mensaje de Twitter, tú no. Por ambas partes os lanzáis buenas palabras, pero ¿qué ha pasado? ¿Te has cansado? ¿Qué ha sucedido para que te embarques -con fecha 20 de febrero, ojo- con Tim Rance y Peter Murphy, que también trabajaron para Lionhead, en 22 Cans?
Ni que decir tiene que te deseamos todos la mejor suerte del mundo, pero ¿qué pasa con *Fable: The Journey*? ¿Y con Lionhead? ¿Tienen futuro sin ti en el barco? Nos debes una buena explicación, al menos a mí sí. Te sigo desde siempre y no me vale un mensaje en Twitter, tío Pete, a mí no me vale con eso.



PD: Un fuerte abrazo y una bienvenida de corazón a nuestros hermanos de la PlayStation Oficial (Marcos, Bruno, Ana, Pedro, Lucky...) porque serán los encargados de traer a España la gran Games TM. ¡Y en print! El papel no está muerto. ¡Bravo por ellos! ¡Un abrazote y muchísima suerte chic@s!

PD 2: Un fortísimo abrazo para la familia y amigos de Javier Pérez Serrano, compañero de Fuera de Serie y una de las personas más alegres y luchadoras que he conocido en mi etapa en Unidad Editorial. Un abrazo fuerte Javier, allá donde estés.

Nos vemos en Twitter: *@dsanzverjano*

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2012



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"San Patricio. Me largo a Dublín todo vestido de verde"
ME GUSTA: El nuevo iPad.
ODIO: Esos frutos secos chinos.
JUEGO A: Ninja Gaiden 3



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"¡Ya era hora de volver! Pit, Kid Icarus: Uprising"
ME GUSTA: Ver la Marca Player en Metal Gear Solid.
ODIO: Mario Party 9 sin online
JUEGO A: Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Una aventura de un hombre que no existe en un mundo lleno de peligros"
ME GUSTA: El Coche Fantástico.
ODIO: Perder mi partida de ME2.
JUEGO A: ME3 y nosequé 4



Alex Peña
REVIEWS & REPORTAJES

"EA, ¡¡queremos ver SWTOR traducido al español ya!!"
ME GUSTA: Jugar a PS Vita en los viajes largos.
ODIO: Ciertos problemas en los viajes..
JUEGO A: SWTOR



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Pensar dos veces ya es bastante"
ME GUSTA: La gente que te hace la vida agradable.
ODIO: El agotamiento mental.
JUEGO A: Mario Party 9



Juanma Castillo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Lo que mola San Francisco en invierno... ¡o eso me han contado! ;-("
ME GUSTA: Que EA se lo curre con SWTOR
ODIO: Que no haya salido GW2
JUEGO A: TERA Online (beta)



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

"Faced with becoming nothing, we fight for everything"
ME GUSTA: Que ya haya llegado Mass Effect 3.
ODIO: Que se acabe Mass Effect.
JUEGO A: Journey... y ME3.



Marta Sánchez
ACTUALIDAD

"Que odioso es trabajar con tu hermano jugando en el mismo cuarto"
ME GUSTA: El buen tiempo.
ODIO: Que a mi tablet le dé por hacer reset.
JUEGO A: ME3 (en sueños...)



Ángel Llamas
REVIEWS



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

REPORTAJE EXCLUSIVO
MAX PAYNE 3

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE








60 ANÁLISIS
RE: RACCOON CITY


38 AVANCE
HALO 4


50 AVANCE
THE WITCHER 2



42 AVANCE
NEW YORK CRIMES

70 ANÁLISIS
SYNDICATE



MARCA PLAYER Nº 43 ABRIL 2012

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y mucho más...

MAX PAYNE 3

SAMBA Y METRALLA

El policía más perturbado de la historia busca una tranquila jubilación en tierras brasileñas... pero no lo será

Nueve años van a cumplirse ya desde la última aventura de *Max Payne*, aquel detective oscuro, melancólico y profundo que revolucionó el mundillo de los videojuegos. Nueve años ha tardado en aparecer su tercera entrega, que llegará esta vez de la mano experta y segura de los chicos de Rockstar. Y, aunque los creadores de *GTA* o *Red Dead Redemption* han tenido la ayuda y el asesoramiento de Remedy (los creadores originales), los años no han pasado en balde para el famoso detective. Porque es verdad que el espíritu general del juego sigue vivo, utilizaremos el famosos tiempo bala y escucharemos los monólogos de la voz interior de Max, pero también hay muchas cosas que han cambiado..

Para empezar, han pasado los años, y Max ya no es el detective jovenzuelo y desgarbado de las primeras entregas. Está más mayor, más gordo, mas achacoso, más alcohólico... Max ha dejado la policía y ha dejado también el país. Así, cambiaremos las oscuras y húmedas calles de Nueva York por el colorido, soleado y cálido Sao Paulo. Los acontecimientos de *Max Payne 3* tendrán lugar en esta enorme urbe brasileña, donde Max trabaja de protector del magnate Rodrigo Branco. Cuando la bella mujer de Rodrigo, Fabiana, es secuestrada por una banda llamada Comando Sombra, es cuando todo empieza a desmoronarse. Aquí comienza la acción.

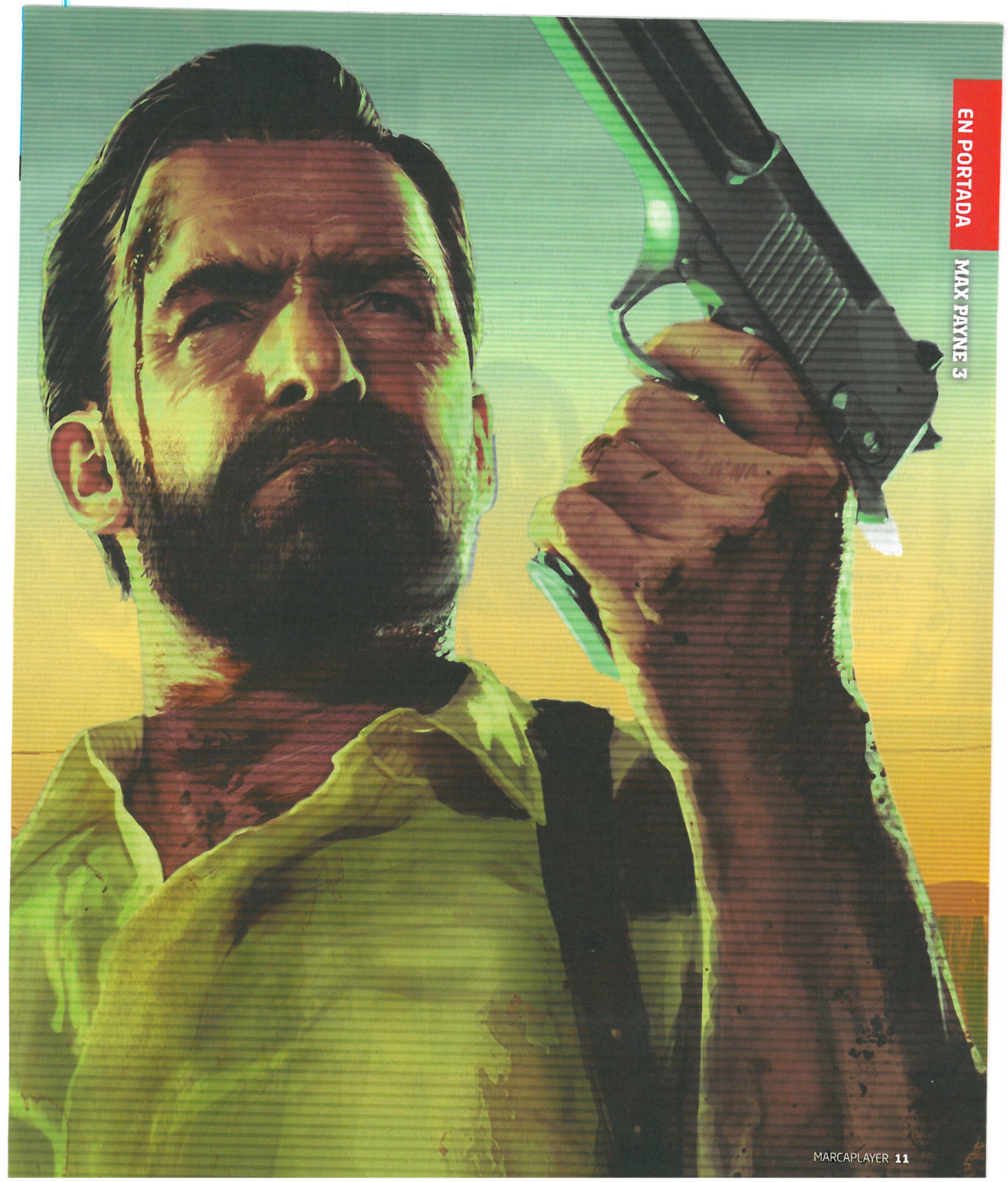
De Nueva York...

Desde que se publicaron las primeras imágenes de *Max Payne 3*, los fans de medio mundo alucinaron por el aspecto, o mejor dicho, los diferentes aspectos del protagonista. La explicación es que el juego se mueve en diferentes épocas: la actual en Sau Paulo al comienzo de la aventura, algunas otras más avanzadas con un Max que necesita ir de incógnito por la ciudad (de ahí el pelo rapado, las barbas enormes, las gafas y las camisas de flores) e incluso algunos flashbacks que nos devuelven a los últimos días en Nueva York. »

Viajamos a las oficinas de Rockstar en Londres para jugar a tres niveles de *Max Payne 3* y, como ya sospechábamos, volver a enamorarnos de este tipejo.



Por Gustavo Maeso



Precisamente, el primer nivel al que pudimos echarle el diente en nuestra visita a las oficinas de Rockstar en Londres situaba la acción en uno de estos flashbacks. Max estaba en su apartamento en la Gran Manzana, y es evidente que el policía no pasa por su mejor momento. Aquí pudimos observar la enorme cantidad de detalles que muestran los escenarios en el juego: el apartamento es una pocilga increíblemente detallada. Max tiene la visita de un compañero y comienza a tragar whisky como si el mundo se acabara esa misma noche. Entonces llega una panda de matones que quiere acabar con nosotros y comienza la acción. Aquí experimentamos por primera vez una serie de distorsiones de la imagen que se producen cuando Max está muy borracho o cuando está herido. La verdad es que habrá que acostumbrarse a este efecto, porque Max suele estar en uno de estos dos estados, o en ambos, casi el 100% del juego. Son distorsiones en plan televisión averiada que le dan al juego un aspecto muy chulo. Huir del apartamento eliminando enemigos es nuestro primer reto.

...a Sao Paulo.

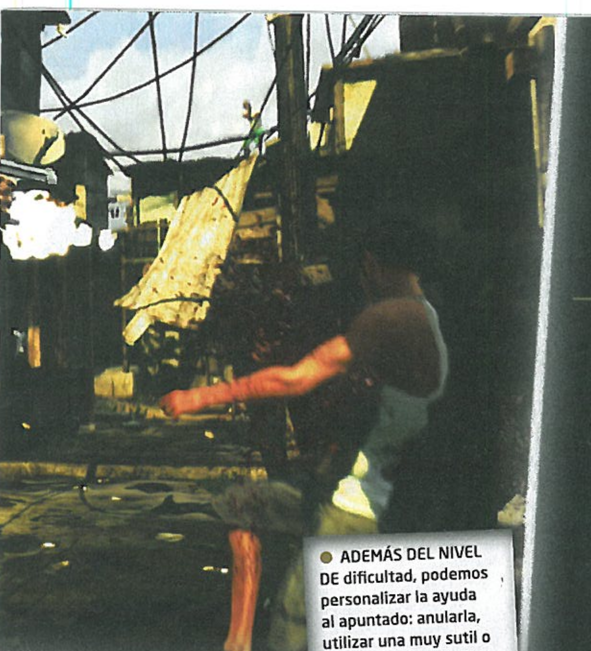
El segundo nivel que tuvimos ocasión de degustar nos situaba ya en Sao Paulo, justo después del famoso secuestro. Rodrigo Branco acaba de recibir una nota pidiéndole un rescate por su mujer y Max y Passos se ofrecen para hacer el intercambio. El lugar elegido: el conocido estadio de los Galatians. Pero algo sale mal en medio de la entrega, y un francotirador comienza a disparar a los asistentes, hiriendo a Max en un brazo. Este es un nivel trepidante donde tendremos que ir ascendiendo pisos por dentro y por fuera de las instalaciones del estadio y tirando de todo el arsenal de movimientos y combinaciones que nos ofrece el sistema de control de *Max Payne*.

En este nivel vuelve a quedar patente ese gusto por la coreografía de los tiro-

EL ENTORNO ES DESTRUCTIBLE en muchos niveles, por lo que podemos derribar coberturas o eliminar enemigos a través de ellas.

El juego es como una película, sin cortes ni tiempos de carga

PODREMOS LLEVAR, COMO VEMOS, dos armas cortas, una en cada mano, pero que no tendrán por qué ser del mismo tipo ni modelo.



● ADEMÁS DEL NIVEL DE dificultad, podemos personalizar la ayuda al apuntado: anularla, utilizar una muy sutil o que Max apunte solo.

LA COREOGRAFÍA DEL TIROTEO

Una historia sin cortes, pero contada a ritmo de balazos

● **UNO DE LOS** elementos más alucinantes de este *Max Payne 3* es que la historia se cuenta 'del tirón'. Aquí no hay cortes, no hay tiempos de carga, la acción no para. El juego pasa de los momentos jugables a las escenas cinemáticas casi sin darnos cuenta, mezclando cambios de cámara, viñetas que parten la pantalla y momentos de acción. Todo ello aderezado por la voz interior de Max, que nos cuenta todo lo que pasa en esa cabeza suya. Estos monólogos aparecen en los mometnos más pausados del juego, cuando no nos están disparando o cuando estamos buscando botes de analgésicos por cualquier parte. Los analgésicos son imprescindibles para aumentar el aguante de Max al dolor (vamos, la vida del personaje).

Los tiroteos estilo Hong-Kong y las coreografías que se pueden llegar a conseguir es lo que ponen la sal a la jugabilidad del título. Hay escenas muy difíciles de superar, y decenas de maneras de resolverlas. A veces, las pasaremos sudando sangre, otras de pura casualidad, pero solo a veces las superaremos con estilo. Con estilo Max Payne. Así el título se nos antoja muy 're-jugable'. "No me ha gustado como he acabado con esos ocho tipos. Voy a volver, daré una voltereta mientras les disparo en las rótulas, activaré el tiempo bala mientras vuelo hacia atrás y acabaré uno por uno de un solo tiro en sus feas cabezas". ¡Oh, yeah!

Otro momento muy cinematográfico se produce al eliminar al último hombre en cada escena. Lo que sus creadores llaman 'Final kill-cam' y que ya estaba presente en los primeros juegos. La cámara nos muestra al último tipo abatido en cámara lenta y podemos ver como muere despacito o seguir acribillándole a gusto... a gusto del consumidor. Otro acierto es la lucha cuerpo a cuerpo: cuando un enemigo se te acerca demasiado y disparas, se forma una pequeña melé y Max le golpea con los puños, le hace caer y, si seguimos disparando, le remataremos en el suelo con un tiro.



Las coberturas no son eternas, irán a por nosotros



teos, tan presente en los primeros juegos y tan potenciada en esta entrega. Podemos utilizar las coberturas pulsando un botón (toda una novedad en *Max Payne*), activar el omnipresente tiempo bala, pegar saltos laterales, rodar por el suelo, saltar obstáculos y, por supuesto, utilizar el arsenal que llevamos encima. Con un toque de botón superior accedemos al anillo de armamento, muy similar al de *Red Dead Redemption*. Podemos llevar un arma en una mano, dos armas -una en cada mano-, y una escopeta o un rifle extra. Pero solo tres armas a la vez, y todas a la vista siempre. Nada de bolsillos secretos o mágicos, sino en las manos de Max todo el rato.

Hay un momento en este nivel en el que tenemos que coger el rifle de francotirador y cubrir a Passos para que nos alcance. Hay que afinar la puntería para eliminar a los enemigos que le acechan, aunque podemos ayudarnos del tiempo bala. El nivel es interminable y frenético, y termina con un espectacular 'shoot event', donde la acción se detiene y solo tenemos que apuntar y acertar. Este tipo de eventos aparecerán de manera recurrente en el juego.

Un nivel completamete exclusivo al que tuvimos acceso estaba protagonizado ya por un *Max Payne* rapado, barbudo y vestido de turista hortera. El nivel situaba a Max completamente perdido, no sabemos por qué, en medio de una enorme y deprimida favela de Sao Paulo. El diseño de la favela resultaba impresionante, cargada de detalles y completamente llena de vida. El equipo de diseño se ha tomado la molestia de generar rincones impresionantemente detallados que, seguro, pasarán desapercibidos para la mayoría de jugadores. Incluso nos quedamos unos minutos observando un partidillo de fútbol entre unos niños de la favela, alucinados de que no repetían movimiento ni jugada en ningún momento.

Perdido por la favela, Max consigue llegar a un club de alterne de lo más sórdido, donde estaremos rodeados de escenas muy subidas de tono y alegres muchachas ligeras de ropa. Aquí el asunto vuelve a liarse y comienza de nuevo la acción. La persecución a través de las favelas resulta un laberinto de calles empinadas, estrechas, llenas de recovecos, viviendas, puertas, chapas... todo infestado de matones que quieren acribillarnos. A correr y eliminarlos a todos... Los movimientos de Max son espectaculares, físicamente creíbles, tropieza, se apoya en el suelo con el codo para caer o levantarse, gira sobre el suelo algo torpe, cambia de dirección en tiempo bala de manera tremendamente realista...



HAY VECES QUE TENDREMOS que repetir una escena hasta aprendernos el número de enemigos que hay y de dónde salen.

Sao Paulo es una mezcla de lujo y pobreza extrema

LA SAGA MAX PAYNE

MAX PAYNE, 2001: El bueno de Max hizo su aparición en el año 2001, primero para PC pero enseguida para la primera Xbox y Playstation 2. El juego resultó un auténtico bombazo, que hizo que el estudio finlandés Remedy Entertainment se hiciera famoso a nivel mundial (y de oro). El juego cuenta la historia de venganza que protagoniza un policía neoyorquino contra la familia mafiosa que asesina a su mujer. Las señas de identidad de este juego fueron su fantástica narrativa (con la típica voz en off de cine negro y las viñetas de una novela gráfica) y el tiempo bala. De hecho fue el videojuego que inventó este concepto del 'bullet-time'.

MAX PAYNE 2: The Fall of Max Payne, 2003: El tremendo éxito del juego original hizo que Remedy tuviera lista la secuela tan solo dos años después. Max ha dejado su trabajo en la DEA y vuelve a patrullar las calles como un detective de la policía de Nueva York. La historia le hace encontrarse con Mona Sax, supuestamente muerta en el juego anterior, y se ve implicado en una larga y atractiva historia de venganza. El tiempo bala vuelve a estar presente, al igual que la peculiar manera de narrar, con la voz en off y las viñetas. El juego, aunque resultó un buen juego de acción y obtuvo bastantes buenas críticas, no resultó tan sorprendente ni tan aclamado como la primera entrega. Muchos fans pensaron que se había perdido la magia de la primera historia.

CONCENTRA TU ATENCIÓN EN los enemigos más peligrosos, inutiliza a los que te disparan y elimina a todos 'bailando'.

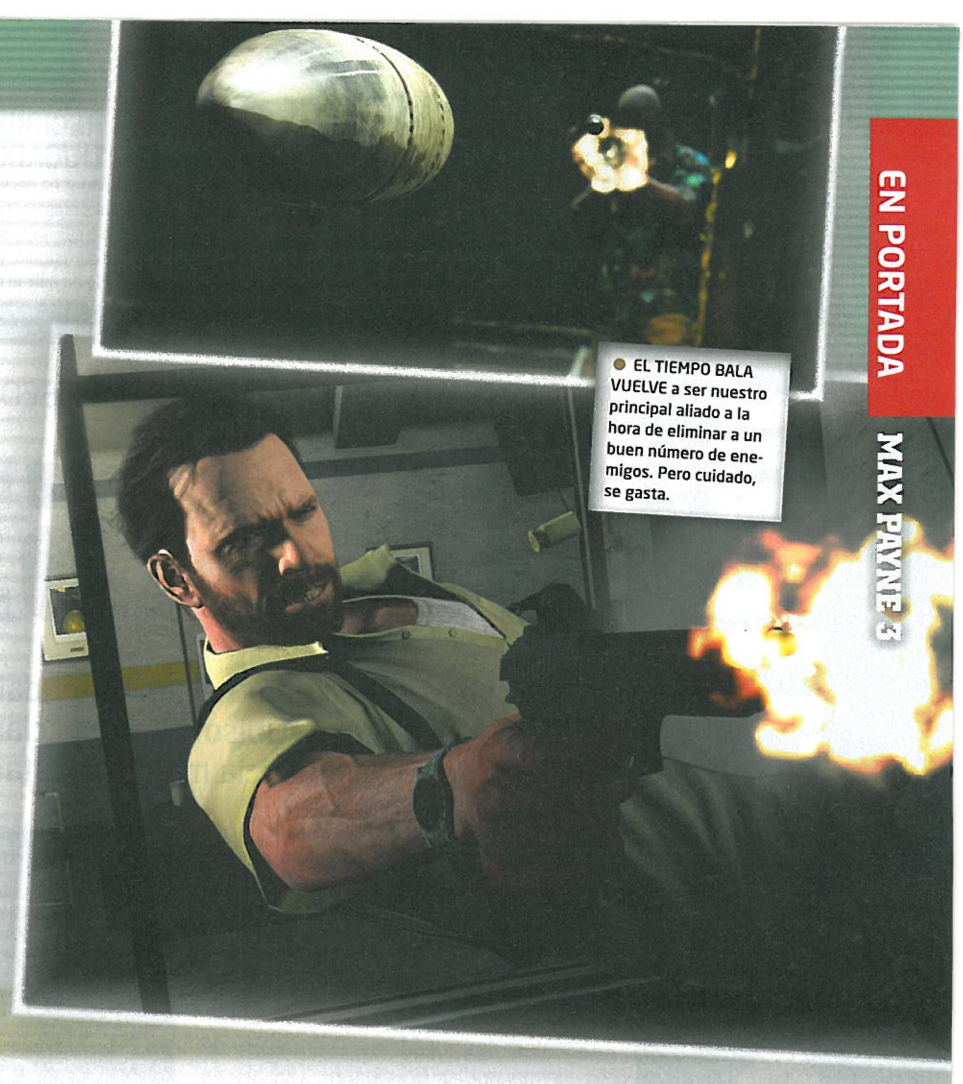
'BULLET TIME' DE MIS AMORES

El mundo es un lugar más bonito desde que existe el tiempo bala

LA SEÑA DE identidad de *Max Payne* es el famoso 'tiempo bala'. En ***Max Payne 3*** podemos volver a usarlo a nuestro antojo. El tiempo bala nos permite ralentizar el tiempo a voluntad para apuntar mejor. Esto es muy útil si tenemos que acertar en la cabeza cuando los tipos llevan chalecos antibalas. Pulsando el stick derecho activaremos el tiempo bala, que tiene una barra en la pantalla que nos indicará cuando se gasta. También con el gatillo superior derecho del mando activaremos un salto en cualquier dirección con tiempo bala automático, que nos permite girar en el aire 360 grados mientras miramos alrededor, apuntamos, disparamos...

Con el tiempo bala activado se producen las escenas más alucinantes. Son solo unos segundos ralentizados pero nos permiten resolver una escena plagada de enemigos de una manera espectacular, con estilo.

Un tiempo bala especial se activa cuando estamos a punto de morir. Si nos disparan con la vida a cero tenemos una oportunidad de revivir de manera inmediata si eliminamos al tipo que nos ha dado el tiro de gracia. La cámara gira automáticamente hacia él y tenemos unos segundos ralentizados para matarlo. Apunta bien, elimínalo y... ¡estarás sano y salvo!



EL TIEMPO BALA VUELVE a ser nuestro principal aliado a la hora de eliminar a un buen número de enemigos. Pero cuidado, se gasta.

MAX PAYNE, LA PELI

MAX PAYNE, 2008: Es cierto, hubo una película basada en el juego y protagonizada por Mark Wahlberg, pero no queremos hablar más de ella. A cambio, os recomendamos los cortos homenaje a *Max Payne* realizados por un grupo de aficionados españoles. Echarle un vistazo a ***www.maxpaynevalhalla.com/spain***



MERCHANDISING

Todos somos Max Payne

TODO BUEN FAN de un videojuego, que se precie de serlo, tiende a buscar todo el merchandising y las curiosidades existentes de dicho título que existan por ahí para intentar hacerse con ellas a cualquier precio.

Buscar artículos relacionados con un juego como *Max Payne* ha sido mucho más complicado de lo que en un principio podría parecer, tratándose de un título tan conocido y de culto. Curioseando por la red es muy fácil dar con merchandising relacionado con la película protagonizada por Mark Wahlberg, pero no del videojuego.

De hecho, una de las cosas más peculiares con las que me he topado es esta réplica de la chaqueta del detective en su versión cinematográfica (que, para qué vamos a engañarnos, es igual a la del juego). La tenéis a la venta en Celebs Wear *http://www.celebswear.com/products/Max-Payne-Leather-Jacket-.html* por un precio que ronda los 150 euros.



Aunque ahora que nuestros amigos de Rockstar han tomado el relevo a los finlandeses Remedy, parece que la cosa está cambiando. Solo tenéis que ver la pedazo de edición especial preparada para el lanzamiento de ***Max Payne 3***, que incluye una alucinante figura de 25 cm. del protagonista, un llavero-bala, artwork del título, el CD de la banda sonora y, en el aspecto jugable, un pack de armas y personajes para el multijugador...

...o pasaros por Rockstar Warehouse *https://www.rockstarwarehouse.com* donde tenéis a vuestra disposición posters y camisetas de la última entrega de la saga.

¡Incluso podéis caracterizar a vuestros avatares (los poseedores de una Xbox 360) como personajes de las dos primeras!

Aún así, buceando en Flickr y deviantART, descubriréis joyitas como este muñeco de LEGO customizado por Andrew (alias pecovam) *http://www.flickr.com/photos/pescovamsbricks*, el mosaico inspirado en la portada de la segunda parte, obra del alemán Basian K., *http://k-a-n-e.deviantart.com*, o un busto realizado completamente a base de papel por el finlandés killero94, *http://killero94.deviantart.com*.

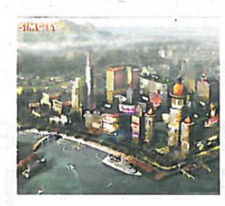
Por Diana Villar (AlfaBetaJuega.com)





HALO 4 NO RECIBIRÁ BETA MULTIJUGADOR

El estudio 343 Industries ha declarado que no entra en sus planes preparar una beta multijugador debido a que supondría repartir los recursos del estudio, y lo que prefieren es centrarse en pulir el juego.



UN NUEVO SIMCITY VERÁ LA LUZ EL AÑO QUE VIENE

EA ha anunciado que la franquicia de simulación de gestión de ciudades volverá de nuevo en 2013 para PC. Contará con mejoras en la accesibilidad adaptadas a la generación actual y con un multijugador más potente.

POR FIN SE DESVELA ASSASSIN'S CREED III

UN ASESINO E

Sonaron escenarios como el Japón feudal, Egipto, la Inglaterra victoriana... Sin embargo, parece que Ubisoft lo tenía claro desde hace tiempo. El nuevo asesino peleará contra la injusticia mientras Estados Unidos lucha por su independencia.

Es la hora de cruzar el charco al Nuevo Mundo. Ubisoft Montreal ha hecho oficial que La Guerra de la Independencia de Estados Unidos será el escenario de su próximo *Assassin's Creed*. Además la revista **GameInformer** desvela en exclusiva mucha más información.

Mientras los jugadores disfrutaban de *La Hermandad* y *Revelations*, Ubisoft ya estaba trabajando en esta tercera entrega numerada -pero quinto juego realmente-. Con dos años de desarrollo a su espalda, más lo que queda de este hasta el 31 de octubre -que es cuando saldrá a la venta-, ***Assassin's Creed III*** nos ofrecerá una aventura totalmente renovada.

La acción, con Connor como protagonista, tendrá lugar entre dos ciudades fielmente recreadas: Boston y Nueva York. Sin embargo, los vastos páramos entre ellas, lo que se denomina 'La Frontera', también será jugable, incluyendo misiones secundarias. En extensión, ***ACIII*** será el más grande de la franquicia, y debido a que habrá muchos más desplazamientos, Ubisoft está trabajando en crear una forma de viajar rápido.

Una de las características más llamativas es que el mundo cambiará. Habrá transiciones día-noche, e incluso estacionales. Pero no solo eso, sino que la acción se verá influenciada según las condiciones del terreno, como puede ser la dificultad de moverse por parajes nevados.

Habrá clubes que te vean en acción y te sugieran unirte a ellos (por ejemplo, uno de caza). También estarán presentes las propiedades, pero funcionarán con una mecánica diferente a lo visto anteriormente, al igual que sucede con la notoriedad.



En tema argumental, Desmond volverá a jugar un papel fundamental. Pero no solo él, también el Animus 3.0, que contará con un nuevo estilo visual. Si sincronizamos al 100% las misiones, obtendremos interesantes recompensas. Mientras que elementos como el sistema de Tower Defense desaparecerán.

En cuanto a las cinemáticas, el estudio está trabajando a fondo. Serán alrededor de dos horas y media de escenas con personajes, las cuales han sido preparadas con actores utilizando la grabación de voz y la captura facial y de movimientos.

El juego ha sido anunciado para Xbox 360, PS3, PC y Wii U. ■ > *Marta Sánchez*



Alex Hutchinson, director creativo de *ACIII*, en declaraciones a GameInformer

Sobre su objetivo

"Tenemos la meta de hacer algo completamente nuevo, pero manteniéndonos fieles a la franquicia"



TRES DLC EN DESARROLLO PARA BATTLEFIELD 3

EA prepara tres expansiones para *Battlefield 3*. La primera, Close Quarters, estará disponible en junio y con una semana de exclusividad para PS3; la segunda, Armored Kill en otoño y, la tercera, End Game, estará lista en invierno.



SORCERY YA CUENTA CON FECHA DE LANZAMIENTO

El título exclusivo de Move saldrá a la venta en Europa el 24 de mayo. A partir de esa fecha, los que quieran convertirse en mago, no tienen más que agarrar su Move y usarlo como si fuera una varita.

N GUERRA

(1753-1783)

EN PLENO SIGLO XVIII

Aunque la guerra por la independencia de Estados Unidos frente a Inglaterra data de 1775 a 1783, el juego estará ambientado en un periodo más amplio, de 1753 a 1783. Entre los personajes secundarios que tendremos el gusto de ver se encuentran George Washington -la interacción del jugador con él será una de las relaciones centrales de la trama-, Benjamin Franklin y Charles Lee.





CONNOR

EL PROTAGONISTA

Tras Altair y Ezio, le llega el turno a Connor, conocido en indio como Ratohnhake-ton, hijo de madre nativa americana y de padre inglés y criado por la tribu Mohawk -podremos jugar momentos de su infancia-. La destrucción de su pueblo por parte de los colonialistas blancos le llevará a luchar frente a la injusticia; en esta ocasión la venganza no será la llama de la aventura.





ARSENAL

DE ARMAS TOMAR

En esta iteración de *Assassin's Creed*, Connor contará con un abanico de armas muy variado -y la opción de utilizar dos armas a la vez-. Algunas que han sido confirmadas son: el tomahawk, una suerte de hacha de origen norteamericano; el arco, muy útil en la cacería; un cuchillo para asesinatos cercanos y las armas de fuego, entre ellas la pistola y el mosquete de pedernal.

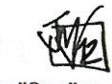
ANVILNEXT

MÁS ESPECTACULAR

Ubisoft ha decidido emplear en este título una nueva versión de su motor gráfico Anvil. Esta permite ofrecer unos movimientos del protagonista más suaves, unos combates más fluidos y numerosos, con más de mil soldados en pantalla, y unos primeros planos en las cinemáticas altamente detallados. AnvilNext, que así se llama, nos brindará el *AC* más espectacular hasta la fecha.



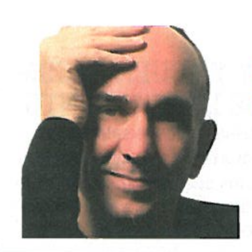




jmvmail@gmail.com







PETER MOLYNEUX DEJA LIONHEAD

El diseñador inglés abandona Lionhead y su puesto de director creativo en Microsoft Games Studios para trabajar en un nuevo estudio independiente: 22 Cans.



DLC DE LIGHTNING PARA FFXIII-2

Square Enix ha confirmado que está preparando un contenido descargable protagonizado por Lightning para mayo, con ciertos retoques en los combates.

UNA PRECUELA DE INFINITY BLADE LLEGARÁ AL NUEVO IPAD

Epic Games anunció en la presentación del nuevo iPad de Apple que está desarrollando *Infinite Blade: Dungeons* para este dispositivo. Este título se situará cientos de años antes en la historia de los anteriores e incorporará numerosas mejoras y cambios destacables.

¿QUÉ QUEREMOS DE *LEFT 4 DEAD 3*?

APOCALIPSIS BY VALVE

Si un día llega el Apocalipsis zombi, somos las personas a las que hay que arrimarse, ya que tenemos más experiencia y estamos más preparados que cualquier otro. Os vamos a salvar el culo a todos.

El pasado mes, el equipo de Marca Player al completo se embarcó en la búsqueda de Gordon Freeman y un –todavía– hipotético *Half-Life 3*. Sin embargo, se dejaron otra joya de Valve. El apocalipsis zombi por excelencia. Bienvenidos al universo ***Left 4 Dead***.

Left 4 Dead no es solo un videojuego de zombis. Es un ejercicio mental y físico que todo gamer debería llevar a cabo como proyecto de crecimiento personal si quiere convertirse en alguien en un futuro. Desarrollas habilidades de logística, la prioridad de objetivos y el trabajo en equipo. Además, este juego te permite afinar los reflejos y forzar tu capacidad auditiva hasta poder diferenciar los gruñidos húmedos de un Boomer del aullido agónico de un Hunter.

Tampoco queremos olvidarnos del "compañerismo" que puedas desarrollar en una partida. Como cuando Xcast nos dejó tirados al grito de "¡Me salvo solo! ¡¡Soy un rancio!!". (Este es el tipo de gente que trabaja en esta revista, amigos ;-)).

Entre el primer y el segundo *L4D* pasó solo un año, cosa que desató la iras de los fans que echaron en cara a Valve que la segunda parte podía haber sido un DLC de la primera entrega. El tiempo hizo que se callaran, ya que el juego que salió en 2009 era de una calidad muy superior. Y eso hace que nos planteemos lo siguiente: Si en un año hicieron eso, ¿qué han hecho en estos 3 años que llevan escondiendo la tercera parte de la saga? Aquí van nuestras apuestas: ■ > *Gina Tost / José Herráez*



¿DE QUÉ NARICES VA TODO ESTO?

ZOMBIS

Es cierto que ninguna historia de zombis tiene un trasfondo muy profundo con complicadas tramas emocionales, siendo la historia de supervivencia el eje de la narración. Sin embargo, un (muy) pequeño y dosificado trasfondo ayudaría a aumentar la carga dramática del juego más allá de correr de refugio en refugio.

MIENTRAS TANTO, EN EUROPA...

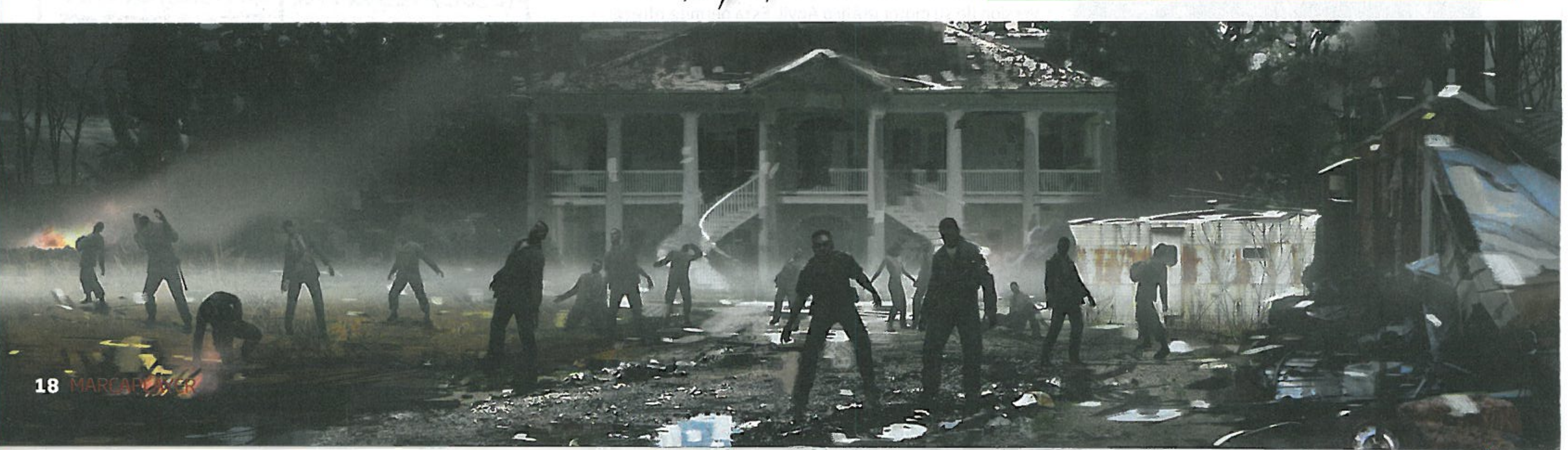
QUEREMOS RESPUESTAS

¿Se trata de una amenaza global? ¿Qué está pasando en el viejo continente? ¿Hay zombis devorando cadáveres en Carabanchel? ¿Infectados corriendo Diagonal abajo tras un sabroso superviviente que llega al refugio del Fòrum? ¡Queremos respuestas, maldita sea!

NO SIN MI PEQUEÑO

GNOMOS

El gnomo Chompski es un veterano en los juegos de Valve, apareciendo por primera vez en *Half Life 2 - Episode Two*. En *L4D2*, protagonizó el logro más loco que GinaTonic y Acheru han desbloqueado: Hacerle el canguro en plena masacre zombi durante toda una campaña. Valve, queremos más Chompski, en serio.



TOP5

Estos son vuestros cinco luchadores preferidos del mundo del videojuego. Estas opiniones están sacadas de nuestra página de Facebook:



1 SUB-ZERO

EL AZUL TIENE TIRÓN

En el cajón más alto del podio nos topamos con uno de los luchadores más populares de Mortal Kombat. Ya sea por su dominio del hielo, su arte en la lucha o por sus aires misteriosos de ninja enmascarado, Sub-Zero ha sido el más destacado en esta votación.

2 RYU

PROTAGONISTA SIN IGUAL

En el segundo puesto aparece el inconfundible Ryu, uno de los personajes estrella de Street Fighter, que basa su estilo de lucha en las artes marciales y en el uso del Hadouken, la famosa bola de energía que lanza desde sus manos.



3 SCORPION

SUB-ZERO NO ESTÁ SOLO

En el último cajón del podio nos encontramos con el vengativo Scorpion de la saga Mortal Kombat. Este ninja enmascarado con traje amarillo forma junto a Sub-Zero una de las parejas de luchadores rivales más famosas del género de la lucha en los videojuegos.

4 CHUN-LI

UNA MUJER PELEONA

Otro miembro de Street Fighter. En este caso se trata de Chun-Li, la mujer más célebre de la franquicia. Con su rapidez de movimientos, entre ellos esas patadas a toda velocidad, parece que a más de uno os ha encandilado.

5 BLANKA

ELECTRICIDAD BESTIAL

En el quinto puesto tenemos a un luchador muy particular. Esta bestia de piel verde y pelo naranja utiliza la electricidad y el ataque rodado como sus principales armas ofensivas.



JET SET RADIO PARA XBOX LIVE Y SEN/PSN

SEGA ha anunciado que un nuevo clásico de Dreamcast aterrizará en las plataformas de descarga de Xbox Live y SEN/PSN. Hablamos de *Jet Set Radio*, el divertido y colorista título de patinadores 'graffiteros'.



EN MARCHA UN MEDAL OF HONOR

EA ha confirmado una nueva entrega de una de sus sagas bélicas más laureadas. Se llamará *Medal of Honor: Warfighter*. En principio estará listo en octubre para PS3, Xbox 360 y PC.

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE THE DARKNESS II

Por Carlos Uriondo.

Puedes ver el vídeo completo en la web ***www.losprimeros10.es***



UNA NOCHE TRANQUILA PARA JACKIE



SE CONVIERTE EN UN INFIERNO



Y VUELVEN LOS DEMONIOS DEL PASADO



CON HAMBRE DE SANGRE



LA VENGANZA EMPIEZA

Apaga la consola

CÓMIC MARZO



HISTORIAS DE GUERRA

Este cómic basado en el videojuego *Gears of War* nos desvela, de la mano de Karen Traviss, autora de las novelas, el pasado de varios de los protagonistas más importantes de la franquicia y nos descubre los secretos detrás de la sanguinaria Guerra del Péndulo.

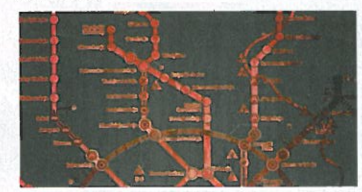
CINE 30 DE MARZO



IRA DE TITANES 3D

Transcurre diez años después de Furia de Titanes. Perseo prefiere vivir tranquilo con su hijo Helio, pero tras el secuestro de Zeus planeado por Kronos, decide seguir su verdadero destino e ir en su rescate, con la ayuda de Andrómeda, Agénor y Hefesto.

LIBRO YA A LA VENTA



HACIA LA LUZ (METRO 2033)

Primera entrega de la serie "Universo Metro 2033". Esta vez ocurre en San Petersburgo. Gleb, un niño huérfano, decide unirse a un grupo de Stalkers y a un sacerdote para salir de las redes subterráneas del metro y emprender una expedición a la superficie.

GEEK GEEK

dime que te encantan :)

Gina Tost
Twitter @ginatost



Bernardo Hernández
@BlogVyC
Videojuegosyconsolas.net



Opinión

DESMONTANDO A LOS GURÚS

Estoy harta de tanto niño retro y tanta tontería. Que sí, que has jugado al *Gauntlet* en una recreativa traída a propósito de Akihabara, que tenías una máquina con el *Pong* en tu casa con la que jugabas con tus primos, y tienes esa edición coleccionista del primer *Assassin's Creed* que solo se vendió en esa tienda pequeña de Toronto por error. Pero eso no te convierte en un experto en videojuegos, te convierte en un frikazo de la ostia.

Cada día conozco algún tipo que se autonombra "gurú de los videojuegos", y ya estoy hasta las narices de tanto experto y tanto niño muerto. Todos ellos siguen un mismo patrón: llevan jugando a los videojuegos desde antes de nacer, se consideran hardcore gamers, se autoprohíben tocar cualquier juego para casuals, a no ser que tengan un hijo al que empezar a adoctrinar, y se jactan de haberse gastado mucho dinero en tecnología.

Esos mismos gurús acostumbran a tener un blog en el que escriben reviews de juegos acabados a partir de demos, hacen comparativas de consolas a partir de dos máquinas en un centro comercial, dan grandes discursos sobre las novedades del CES de Las Vegas o del E3 de Los Ángeles sin haberlos pisado en la vida, o vomitan grandes discursos sobre la industria de los videojuegos cuando nunca han trabajado en ella.

Me pica que tampoco sepan nada de la profesión del periodista y se crean a pies juntillas todo lo que se publica en Twitter y Facebook, que estén dados de alta en todas las bases de datos de las distribuidoras y que dediquen todo su tiempo a comentar otros artículos de otros gurús comiéndoles el nabo diciendo: "¡Oh! Estoy completamente de acuerdo con tu visión del tema pero el *R-Type* no es del 88, sino del 87. Es un error común en el resto de mortales que no sois tan listos como yo".
Vete a cagar. Pedante.



Está genial que haya expertos, pero consultar Wikipedia no te convierte en uno de ellos, y mucho menos en gurú. Memorizar datos es para Cortocircuito y otros robots muertos por dentro.

Me gusta que haya gente que disfrute jugando, que se gaste el sueldo en lo que quiera, y apoyo a todos los que saben de videojuegos más que yo (que sois muchos), pero de aquí a llamaros expertos va un trecho.

Seguro que lleváis toda la vida viendo la televisión, conduciendo coches o poniendo el microondas, y no por ello sois expertos críticos de cine, pilotos de carreras, ni chefs con estrellas Michelín... No os he visto dando una charla sobre el sifón y la esferificación de geles, ni quiero.

No puede ser que TODOS seamos expertos, ¿no? Como yo, vaya. Y no es falsa modestia, es que mi juego con más logros es el *Lips*.

#¿SE NOS VA LA OLLA?

"Nueva entrada en el blog: Hemos probado una **PS Vita** en FNAC y la pantalla es más grande que la de **3DS**"

"**Tim Schafer** hizo algo en los 80 y vive aún de ello. **¡Que trabaje ya en vez de robarnos!**"

"**Le he instalado Ubuntu a mi novia** y ahora se queja porque no puede jugar a los Sims en el portátil. ¡Piénsalo antes!"

"**Exclusiva**: Unboxing del FIFA para PS Vita en nuestro blog"

"**Uncharted** para **PS Vita** tuvo más de 150 portadas en revistas y webs. Es un éxito del sector que debemos celebrar"

"He visto en un foro que todos los logros del **Mass Effect 3** cuentan el doble si eres Gold desde hace más de 3 años. **Pásalo**"

LA DIETA VIDEOLÚDICA

Últimamente me nutro de juegos. Me estoy empezando a agobiar por el inmenso hype que me crean las compañías al lanzar juegos que desde ya mismo sé que me compraré en cuanto llegue su lanzamiento, pero lo peor de todo es que no consigo acabármelos. No es que no me los acabe porque sea torpe empuñando un mando, sino porque al mes siguiente sé que se lanzará algún lanzamiento nuevo que me compraré para jugarlo en el mismo instante.

Uno de los propósitos del nuevo año era el de comprarme un juego al acabarme el anterior sabiendo, eso sí, que tengo una veintena de juegos atrasados que aún quiero finiquitar. Pero por mucho que lo intente, no puedo cumplir esta utopía. El día no tiene suficientes horas para poder trabajar, hacer las tareas domésticas, tener una vida social saludable y jugar a los videojuegos para disfrutarlos plenamente.

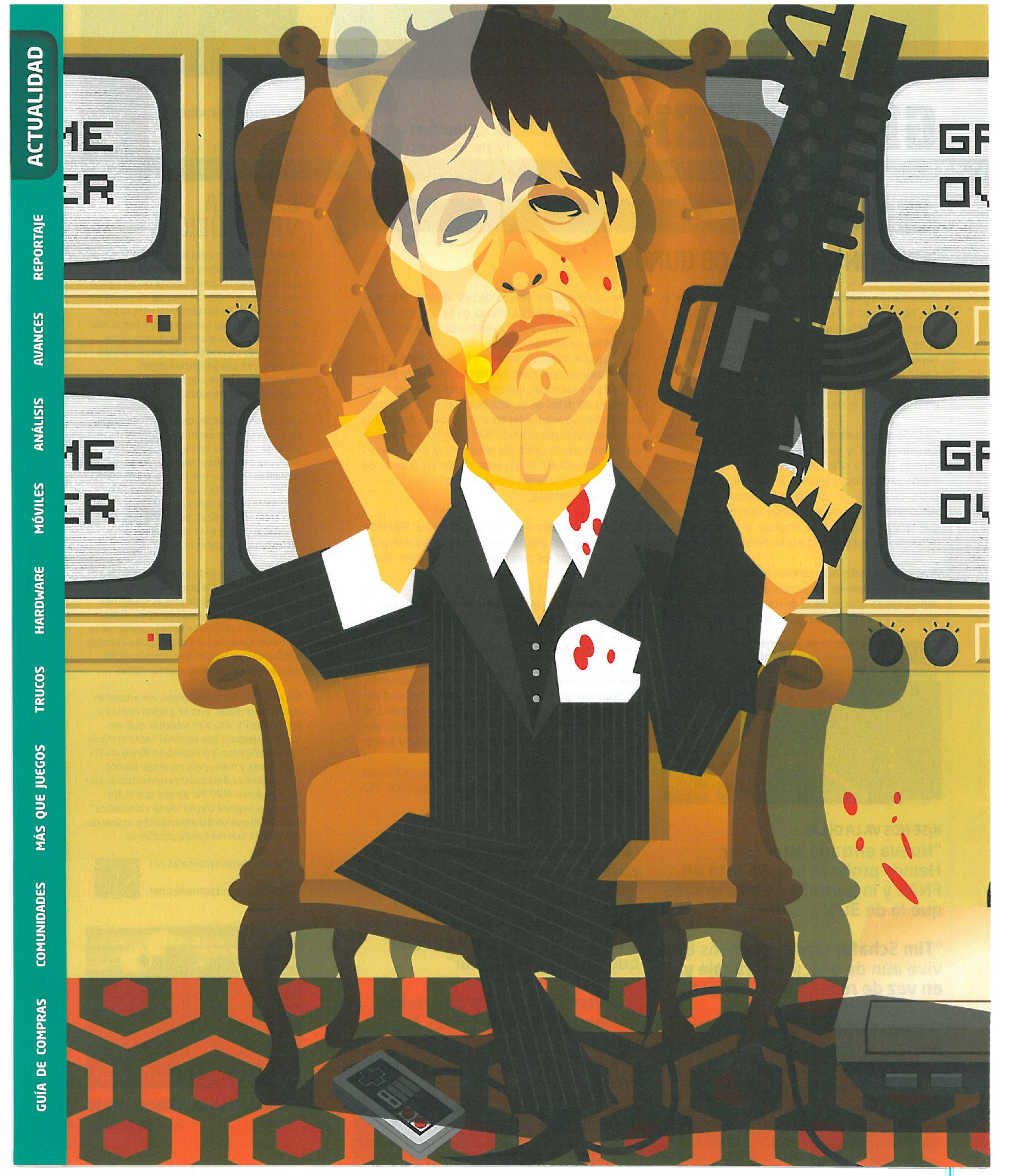
Sigo y sigo comprando juegos a pesar de no acabármelos. Parece que la dieta que tengo es la de alimentarme de juegos. Imaginaos por un instante que, cual monstruo de las galletas, mi nutrición se base especialmente en comer cartuchos y discos... ¡pues esa es la sensación que tengo! Pero además no me sientan bien y se me atragantan todos.

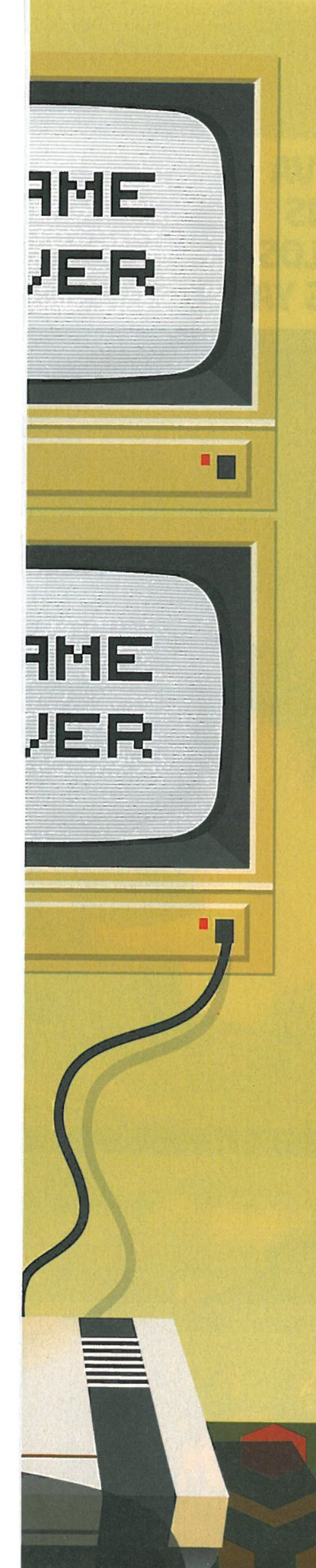
Me encantan los videojuegos, me encantan las videoconsolas, y no he podido resistir a comprar la PS Vita aún sabiendo que me quedan juegazos por terminar tanto en Xbox 360, PlayStation 3 o incluso en Nintendo DS. Quiero más y más... pero no tengo tiempo. ¿Los jugones coleccionistas necesitamos que los días duren 48h? Me parece que sí. No obstante, seguiré con mi "dieta videolúdica" esperando que un día me empache acabando con todo lo que me queda pendiente.

www.videojuegosyconsolas.net
info@videojuegosyconsolas.net









SONY, *EL MUNDO ES TUYO*

¿Cuánta potencia justifica un salto generacional? Es una pregunta que considero lícita, y más en estos tiempos casuales que corren, en los que cualquier smartphone te tiene horas enganchado lanzando cerditos voladores o cargándote zombies utilizando cactus y girasoles. **¿Cuánta potencia se necesita para convencerse uno de que merece la pena gastarse algunos cientos de euros en una nueva máquina** para la sala de estar y jugarse así no solo Triples A sino el divorcio? ¿De cuántos millones de polígonos estamos hablando? ¿De cuántos jugadores simultáneos? ¿De qué nivel de texturas?

Creía tenerlo claro. Creía estar convencido de que **se necesitaba una Revolución Visual**, una máquina que duplicara, al menos, la potencia de las **PS3** y **Xbox 360** actuales, que mostrara personajes hiperrealistas, **un Nueva York** representado al milímetro en un **hipotético GTA VI**, un **Iniesta** como el de verdad, un **Wimbledon** con la brizna de la hierba levantándose del suelo cuando un **Rafa**, idéntico a su homónimo real, derrapa en la pista central para llegar in extremis a una dejada de un **Djokovic** al que, en los primeros planos, **se le ven hasta los poros de la piel**. Un **Call of Duty** en el que los soldados, al recibir un balazo, **reaccionan de forma real**, cojeando, soltando el arma, sangrando, rindiéndose al enemigo, suplicando clemencia. Un mundo en el que los videojuegos son algo más que videojuegos. Son "El Mayor Espectáculo del Mundo".

Así es PS Vita, quizá la consola con más carácter de cuantas ha sacado Sony a la venta.

Algo así creía que sería la llamada Next Gen, que **llegaría para jubilar a una generación de consolas** que ha sido encumbrada por joyas como **Red Dead Redemption** o **Bioshock**. Pero no. Qué equivocado que estaba. **La Next Gen ha llegado por una Revolución**, sí, pero por una revolución que cabe en un bolsillo y que se atreve a tutear a sus hermanas mayores con unos **gráficos casi idénticos a los de las consolas de sobremesa** más avanzadas. Sony, la compañía que muchos habían defenestrado, **lo ha vuelto ha hacer**. Se ha sacado de la manga una consola capaz de devolver la ilusión a los que habíamos perdido la esperanza de encontrarnos con una máquina que emocionara, que sorprendiera, que atrapara. **Así es PS Vita**, **quizá la consola con más carácter de cuantas ha sacado Sony a la venta.**

Qué equivocado que estaba. La Next Gen ha llegado por una Revolución, sí, pero por una revolución que cabe en un bolsillo

Desde los tiempos de **PlayStation 2** reconozco que **no estaba tan emocionado con una máquina** cuyo futuro está, por otra parte, profundamente marcado por el devenir de **PS3** y **Xbox 360**. Y es que aunque soy de los que opinan que a estas consolas aún les queda cuerda para rato, si los relevos tardan poco en hacer acto de presencia **la bravuconada de Vita de tener unos visuales a la altura de las máquinas de referencia quedará relegada a un segundo plano** ante la presumible pomposidad de las **PS4** y **Xbox 720**. Bien haría Sony en exprimir al máximo su nueva portátil lanzando y produciendo videojuegos a un ritmo endiablado. La coyuntura que **permite a PS Vita atraer todas las miradas** como la estrella más brillante del cielo no creo que dure más de 1 año.

Desde los tiempos de PlayStation 2 reconozco que no estaba tan emocionado con una máquina

Por eso, cuando encuentro tiempo para jugar con **PS Vita**, hago el esfuerzo de no olvidarme que **estoy viviendo un momento único**, un momento en el que **una consola portátil es capaz de mover entornos gráficos a la altura de una de sobremesa**. Para mi está claro: **Vita ha marcado un antes y un después en el entretenimiento digital**. Como **Tony Montana**, Sony ha puesto toda la carne en el asador para alcanzar la gloria y tratar de imponerse a todo y a todos. Como **Scarface**, el alcanzar la cima quizá sea algo efímero. **Pero nadie podrá robarle a Sony el orgullo de haber sido la creadora de una máquina que ha eliminado fronteras.**

Diseño @Roswell_AKB

Texto @ABKristian

No olvides visitar nuestra modesta mansión en

akihabarablues.com

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

MMO PLAYER POR MMOGAMER.ES

¡ESTE MES LA COSA VA DE BETAS! NO CREÁIS QUE ES TAN GUAY. ¡LOS QUEREMOS FINALES YA!

EN ESTE NÚMERO



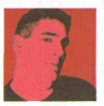
WTF!
¿Pero de verdad que esto es gratuito? ¡Ah, no! Si por el juego hay que pagar. Lo que pasa es que es sin cuotas, free2play y todo eso. Ya sabéis. Funcionará muy bien en nuestro país, ¿no?

Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos...


Juanma Castillo
DIRECTOR


Álex Peña Plaza
EDITOR


Edu López 'Aiolos'


Héctor Montoro 'Kreidmar'


José Luis Carande 'Ark'


Elliot Castellanos 'Canamarth'

DIABLO 3 EN CONSOLAS

Blizzard ha abierto la selección para un nuevo puesto de trabajo como jefe de desarrollo de *Diablo 3* en consolas. ¿Te ves capacitado para el puesto?

PERSONAJES SUPER HERO SQUAD

La nueva película del motorista fantasma motiva dos nuevos añadidos en el juego de Marvel, con Punisher y Ghost Rider como nuevos personajes jugables.

WAR2GLORY

Nos complace mostraros el espectacular y profundo juego de navegador de estrategia *War2Glory*, ahora totalmente traducido al castellano. ¿A qué esperas para conquistar?



GAME OF THRONES

Bigpoint ha desvelado la web de su nuevo MMO basado en la saga de Juego de Tronos. Por si fuera poco el hype generado por la segunda temporada de la serie en TV, ahora un esperadísimo MMO.

REPORTAJE

IMPRESIONES DE LA BETA DE GUILD WARS 2

Esta primera mano no ha podido ser más satisfactoria. ¡Hype!



Después de una larguísima espera de los fans de ***Guild Wars 2***, por fin hemos podido probar esta primera beta de prensa. No solo eso, cada día y con más frecuencia, ArenaNet va dando nueva información o detalles de lo que será ***Guild Wars 2***.
En esta beta, hemos podido probar de todo un poco: el PvE, el PvP competitivo y el esperadísimo Mundo contra Mundo (MvM). A ArenaNet se le nota la experiencia con el PvE. Tyria, el mundo de ***Guild Wars 2***, se hace notar vivo. Por ejemplo, la capital humana Divinity's Reach te transmite la sensación de vida por cualquier sitio que pases con tu personaje. Podemos ver niños jugando en sus calles, comerciantes gritando sus ofertas o inclusos circos ambulantes. Todo esto con unos gráficos y unos efectos de sonidos espectaculares.
Si os aburren las típicas misiones de los actuales MMO, en ***Guild Wars 2*** se complementan con los Eventos Dinámicos. Estos son misiones con diferentes etapas donde todos los jugadores de la zona pueden participar en ella. ArenaNet en este aspecto ha dado la talla y ha puesto el listón muy alto.
El PvP competitivo en esta beta se queda un poco corto en cuanto a contenido. Solo hemos podido ver uno de los tipos de PvP: el modo conquista. Es el típico juego de capturar la banderas y llegar a un número de puntos. Lo que hemos podido probar nos ha parecido que está a la altura de otros juegos, pero para profundizar en ello tendremos que esperar a que muestren los otros tipos de PvP.
El Mundo contra Mundo será, sin duda, la joya de la corona del juego. En el MvM tenemos cuatro mapas gigantescos donde tardaríamos horas si tuviéramos que ir caminando de uno a otro. En el MvM nuestro objetivo es conquistar y capturar diferentes posiciones: Fortalezas, Torreones y Campamentos. Podremos usar diferentes armas de asedio tanto para atacar o defender. Los equipos estarán divididos en tres colores, donde el que más número de gente tenga, irá completamente solo y los otros dos se unirán contra él. En este tipo de juego también se incluirán Eventos Dinámicos llamados Meta Eventos, que se pueden extender a más de medio mapa. ArenaNet ha hecho los deberes con creces y tanto yo como muchos fans no podemos esperar el día en que podamos por fin jugarlo. ■
Javier "Naiade" (Administrador de www.guildwars2-online.com)



Probamos la beta de TERA Online

EL PERIODO BETA HA SERVIDO PARA CONVENCERNOS DE SU CALIDAD

TERA es uno de los MMORPGs que más expectación levanta entre los amantes del género del rol online. Su combate de acción, lo orgánico de sus personajes y el inmenso mundo que aporta este nuevo MMO harán las delicias de los más acérrimos del género.
Marca Player en colaboración con TERAHispano, el Fansite Oficial de *TERA* en España, hemos estado probando la beta cerrada del juego. En ésta se ha podido probar la configuración del servidor PvP del juego, algo que los más fieles a la lucha contra otros jugadores estaban esperando con expectación. Y este aspecto del juego no ha dejado indiferente a nadie. El PK es abierto, con lo que cualquier jugador en terreno exterior podrá atacar a otro u otros jugadores y, al menos en esta fase beta, sin ninguna penalización.
Otro aspecto que se ha habilitado es la guerra entre clanes, lo cual añade un punto más de interés a aquellos adictos al PvP. El lanzamiento de *TERA*, este MMO basado en un modelo de suscripción, está previsto para el 3 de mayo de 2012.
Ubisoft está llevando a cabo la distribución física del juego en el mercado europeo, mientras Frogster se hace cargo de su distribución digital.
Puedes encontrar más información en la web oficial europea de *TERA* (http://www.tera-europe.com) o en TERAHispano (http://www.terahispano.com), el Fansite Oficial de *TERA* en España. ■ **Por Néstor (tera-hispano.com)**



WTF!

¿Pero qué tendrán estas niñas de pelo verde que tanto nos gustan? Lo cierto es que podemos cambiarles el color del pelo a los Sadidas, pero siempre serán verdes en nuestro corazón...







Wakfu ya está aquí

HAN PASADO MIL AÑOS DESDE LA EDAD DE LOS DOFUS...

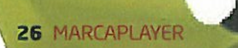
Cuenta la leyenda que Ogrest el monstruo, creación de un alquimista durante la edad de los dofus, se enamoró de la muñeca sadida Dathura, y que incluso llegó a reunir los seis dofus primordiales, objetos de gran poder, para demostrarle su amor. Viendo el rechazo de Dathura, y temiendo el terrible poder que Ogrest había adquirido, los dioses se enfrentaron a él, pero ni el poder combinado de los 12 pudo derrotarle. La apocalíptica batalla trajo consecuencias terribles, y Ogrest se retiró a la más alta cima del mundo a llorar. Sus lágrimas sin fin inundaron el mundo y trajeron el caos y la destrucción al Mundo de los Doce...

Así comienza la historia de este fantástico y mágico mundo en el que debes encarnar a una de las 14 clases exclusivas que pueblan el Mundo de los Doce. Feroces guerreros, diestros arqueros, cazatesoros, buscafortunas, usuarios de voodoo, nada es lo suficientemente raro en el mundo de *Wakfu*, si bien es cierto que la unión hace la fuerza, y lo más sensato será formar parte de alguna hermandad, grupo o facción para poder superar los mayores desafíos que encontrarás en *Wakfu*.

¿Participarás en la política e intentarás formar parte del gobierno de una facción? ¿O quizá lo tuyo es la artesanía o la recolección de materias primas y quieres llegar a la maestría en una de las 13 profesiones del juego? ¿Quieres ser un famoso explorador y descubrir la multitud de secretos que se esconden tras los sitios más recónditos? ¿O lo tuyo es repartir palos a diestro y siniestro sin complicaciones? Todo esto y mucho más te espera en *Wakfu*, donde a cada paso encontrarás una nueva sorpresa, con su peculiar estilo y animaciones en un mundo vibrante y colorido.

Jalatós, Miaumiaus, Tofus, Balíes... Todos ellos y muchos más pueblan el mundo en el que estás a punto de embarcarte, una de las más fantásticas aventuras que puedas encontrar. Pero ojo, ¡no vayas a desequilibrar el medio ambiente talando demasiado o despoblando la región de los regordetes balíes! ¿O era esa tu intención desde el inicio? ■

Por Héctor Montoro 'Kreidmar'





UN COMBATE MUY ESPECIAL

Solo o en grupo, enfréntate a tus enemigos en un combate táctico por turnos donde la agudeza mental se antepone a la destreza física, y donde el posicionamiento con tus amigos y enemigos es clave para alzarse con la victoria. Aprovecha hasta tu último punto de movimiento y no escatimes con el Wakfu a la hora de lanzar tus hechizos. Cuida a tus compañeros de batallas, ¡pues puede que un día necesites que ellos te salven la vida a ti!







LAS CLASES DE WAKFU



Nunca antes se ha conocido un MMO con un despliegue de imaginación semejante a la hora de ofrecernos clases de juego. 14 clases (12 actuales + 2 en el próximo parche) que se alejan de los archiconocidos estándares -guerrero, mago, clérigo, pícaro- y es que, gracias a su enorme cantidad de hechizos y especializaciones -únicos para cada una de las 14 clases-, podremos personalizar nuestro personaje de la forma que más nos guste, orientado a diferentes funciones dentro de la misma clase: Sacrógritos - Berserkers, Yopukas - Guerreros Paladín, Ocra - Arqueros, Aniripsa - Sanadores, Pandawa - Luchadores borrachos, Anutrof - Cazatesoros, Sadida - Invocador vegetal, Tymador - Maestro del engaño, Feca - Protectores, Zobal - Guerrero lunático, Sram - Asesino, Zurcarak - Guerrero del azar, Xelor - Maestro del tiempo y Osamodas - Domador de animales. Los que se unirán son Tymador - Maestro del engaño y Zobal - Guerrero lunático.

Estas clases, como véis, son un alarde de creatividad, aunque aquellos que hayáis disfrutado de *Dofus* o alguno de los juegos afines al universo Ankama, ya estaréis acostumbrados.





















Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***27766**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

***Coste del mensaje: 1,42 euros IVA incluido. Servicio prestado por TELKIA S.L Parque Empresarial La Finca, Pseo club deportivo 1, Edf. 15 A, 28223 Pozuelo de Alarcón, Madrid. Teléfono: 902 006 920. Info@telkia.es**
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

CARCASA PARA CONSOLA + RÉPLICA NAVE NORMANDIA + COPIA DEL JUEGO

MP MASS

2 PACKS MASS EFFECT 3

› *Mass Effect 3* ha llegado por fin a las tiendas y, gracias a Koch Media, podemos celebrarlo con un concurso impresionante, que no puedes dejar escapar. Regalamos dos packs completos (uno de Xbox 360 y otro de Playsation 3) que incluye:

› Copia del videojuego *Mass Effect 3*.
› Una réplica de la nave Normandia.
› Una carcasa para cubrir tu videoconsola edición especial *Mass Effect 3*.



Envía MP MASS al 27766*
o
MP MASS SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (IVA incluido). Servicio prestado por TELKIA S.L Parque Empresarial La Finca, Pseo club deportivo 1, Edf. 15 A, 28223 Pozuelo de Alarcón, Madrid. Teléfono: 902 006 920. Info@telkia.es

XBOX 360 EDICIÓN ESPECIAL KINECT STAR WARS + KINECT + JUEGO KINECT STAR WARS

XBOX 360 KINECT STAR WARS

MP R2D2

› Queda poco para que la saga galáctica inunde tu salón gracias al videojuego de Lucas Arts especialmente diseñado para Kinect. Gracias a Microsoft sorteamos un pack especial de la videoconsola que viene personalizado de manera muy exclusiva. El pack incluye:

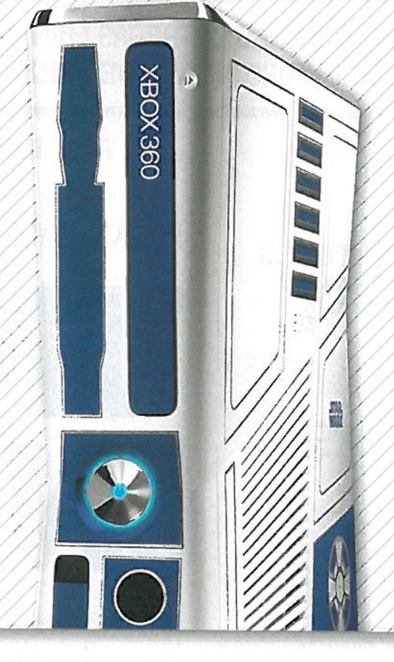
› Una Xbox 360 Edición Especial personalizada al estilo R2-D2, con un disco duro de 320 Gb.

› Un mando inalámbrico Xbox 360 Edición Especial personalizado al estilo C3-PO.

› Un sensor Xbox 360 Kinect blanco.

› Una copia del videojuego *Kinect Star Wars*.







Envía MP R2D2 al 27766*
O
MP R2D2 SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (IVA incluido). Servicio prestado por TELKIA S.L Parque Empresarial La Finca, Pseo club deportivo 1, Edf. 15 A, 28223 Pozuelo de Alarcón, Madrid. Teléfono: 902 006 920. Info@telkia.es



XBOX 360



TRES COPIAS PARA PS3

3 KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

MP AMALUR

› Sorteamos tres copias del videojuego *Kingdoms of Amalur: Reckoning* de Electronic Arts para Playstation 3. Si eres fanático de los juegos de rol no digas que no a esta apasionante aventura. ¡Participa!



Envía MP AMALUR al 27766*
O
MP AMALUR SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (IVA incluido). Servicio prestado por TELKIA S.L Parque Empresarial La Finca, Pseo club deportivo 1, Edf. 15 A, 28223 Pozuelo de Alarcón, Madrid. Teléfono: 902 006 920. Info@telkia.es

TRES COPIAS DE PS3 Y TRES DE 360

6 GRAND SLAM TENNIS 2

MP TENIS

› Sorteamos 6 copias del videojeugo *Grand Slam Tennis 2* (3 copias de Xbox 360 y 3 copias de Playstation 3). ¡Saca tu mejor revés y participa!





Envía MP TENIS al 27766*
O
MP TENIS SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (IVA incluido). Servicio prestado por TELKIA S.L Parque Empresarial La Finca, Pseo club deportivo 1, Edf. 15 A, 28223 Pozuelo de Alarcón, Madrid. Teléfono: 902 006 920. Info@telkia.es

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué EA no ha metido el "Syndicate" original como regalo en el remake... si ya lo publicó en un recopilatorio de PSP.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

MÁS MUÑONES, MÁS SUPERCURVAS

Una de las peores noticias que ha recibido todo aquel que siga pensando que los videojuegos son un medio perfecto para aglutinar diversión desprejuiciada, bajas pasiones y locura bastarda y perversa, es la declaración de los gerifaltes de los antaño enloquecidos Team Ninja de que el contenido de sus juegos venideros (*Ninja Gaiden 3* y el próximo *Dead or Alive*) van a sufrir un dramático recorte en lo que se refiere al sexo chusco, la violencia explosiva y, en general, todo lo bueno que hay en esta vida.

Cuando visitó las oficinas de Koch Media para presentar *Ninja Gaiden 3*, Yosuke Hayashi, director de Team Ninja, declaró que la violencia extrema está bien, pero que hay que darle un sentido. Que los pechos monstruosos son fenomenales, pero hay que explicar el por qué. Qué es esto. Qué demonios es esto. La violencia gratuita y el erotismo sin sentido son grandes precisamente porque son gratuitos y sin sentido, es decir, porque no precisan de explicaciones, porque reflejan nuestro lado salvaje y animal sin que nadie nos ponga el capirote de burro y nos mande a reflexionar a un rincón sobre por qué está mal mirar fijamente a las curvas de la señorita.

Las mutilaciones, los surtidores de sangre, la violencia cerril de *Ninja Gaiden*, de hecho, tenían un sentido: era un premio perfecto para el jugador que osaba adentrarse en sus endemoniadas trampas. Pero claro, ahora que tiene un modo que prácticamente se pasa solo... también es cierto: para qué queremos recompensas sangrientas.

FINANCIACIÓN:

UN FUTURO INCIERTO

Tiempos difíciles obligan a soluciones imprevistas. En los últimos meses estamos asintiendo a nuevas formas de financiación: desde el contacto directo con los futuros compradores a las ofertas locas de los indies.

Acostumbrados a una temporadita en la que las noticias eran poco halagüeñas o directamente desastrosas en todo lo que se refiere a la industria del videojuego, recientemente el panorama internáutico nos dio un alegrón que va algo allá de un simple regocijo por la supervivencia de un proyecto con el que simpatizamos, sino que también abre puertas a lo que podría ser un futuro para la financiación de los videojuegos. Se trata, como sabréis, del proyecto *Double Fine Adventure*, una aventura gráfica al estilo clásico realizada por un auténtico peso pesado del género: Tim Schafer (con una ayudita nada menos que de Ron Gilbert, creador de las aventuras gráficas tal y como las conocemos hoy). Schafer (creador, para los que llegaron tarde, de titulazos como *Grim Fandango* o *Psychonauts* y parte esencial de clásicos indiscutibles de la aventura gráfica como *Maniac Mansion* o *Monkey Island*) decidió pedir a sus fans dinero para producirlo a través de Kickstarter, la más popular plataforma de crowd-funding (sistema de financiación colectiva, una versión sofisticada de la idea de mecenazgo de un artista, y en el que éste puede establecer distintos obsequios para sus financiadores, según la cantidad de dinero que aporten a la producción). Concretamente, Schafer pidió 400.000 dólares:

Los consiguió en solo ocho horas.

De hecho, en el momento de escribir estas líneas quedan quince días para que el plazo finalice, y la cantidad de dinero recaudado es de casi dos millones y medio de dólares, es decir, casi seis veces más de lo inicialmente solicitado por Schafer. Por supuesto, ese dinero se invertirá en mejorar el juego, y en este momento, *Double Fine Adventure* ya tiene características no previstas inicialmente, como voces en inglés y subtítulos en varios idiomas.

Como digo, es una estupenda noticia para los fans de los videojuegos clásicos en general, y también para todo aquel que considere que el genio y el humor de Tim Schafer son características en vías de extinción y que habría que cuidar a golpe de subvención si hiciera falta, para que nunca dejara de haber en el mercado títulos como *Brütal Legend*. Pero también abre la puerta a nuevas formas de financiación de los vi-

Ya hay fecha para "Fez", la sensación indie del año: 2 de mayo. Nos va a dar algo.



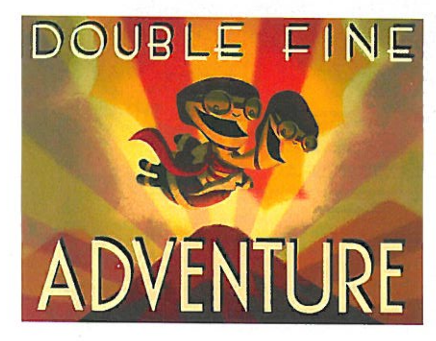
MACHINARIUM
Este peculiar y atmosférico título de Amanita Design es uno de los muchos juegos que han obtenido una difusión considerable con los Humble Bundles.

deojuegos y que, estableciendo un curioso puente con la cada vez más firme tendencia a la desaparición del formato físico y la disponibilidad solo en descarga directa, traza una línea directa entre autor y consumidor. Absolutamente todo el dinero recaudado en Kickstarter para *Double Fine Adventure* va a los creadores del juego, y se invierte en gastos de producción, no se dispersa en varias docenas de intermediarios. No solo es más práctico, sino que refuerza la satisfactoria idea para el jugador de que todo su dinero está siendo recibido por quien lo merece: los responsables de que él disfrute de su juego.

Tim Schafer es, también, protagonista de otra anécdota, lateral pero significativa, relacionada con esto de la financiación de nuevos títulos: "Notch" Persson es el autor de la sensación indie *Minecraft* y, por tanto, millonario. Su adictivo e inclasificable programa consiguió millones de descargas y sus consiguientes compras gracias al boca a boca y al compromiso de gente que sabe que está pagando exactamente lo que el autor cree que vale el juego. Consecuencia, insistimos, Persson es millonario y se ofreció, como un Richie Rich del píxel, a ver cumplido uno de sus sueños a golpe de talonario: le envió un mensaje por Twitter a Tim Schafer en el que ponía a su disposición todo el dinero que hiciera falta para que fuera programada una secuela de *Psychonauts*, quizás el juego de culto por excelen-

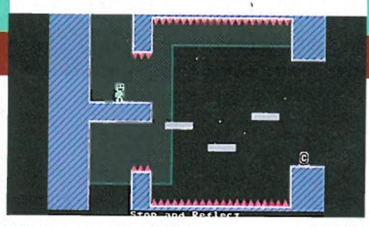


PSYCHONAUTS
Uno de los títulos de culto de Double Fine, y para muchos jugadores su mejor obra, aunque no fue un éxito de ventas en su día. La intervención de Persson ha sido providencial para generar la secuela.



DOUBLE FINE ADVENTURE
El nuevo proyecto de Double Fine se costeará con aportaciones de los futuros jugadores. Por otro lado, la compañía continúa desarrollando proyectos para grandes compañías.

Para saber más



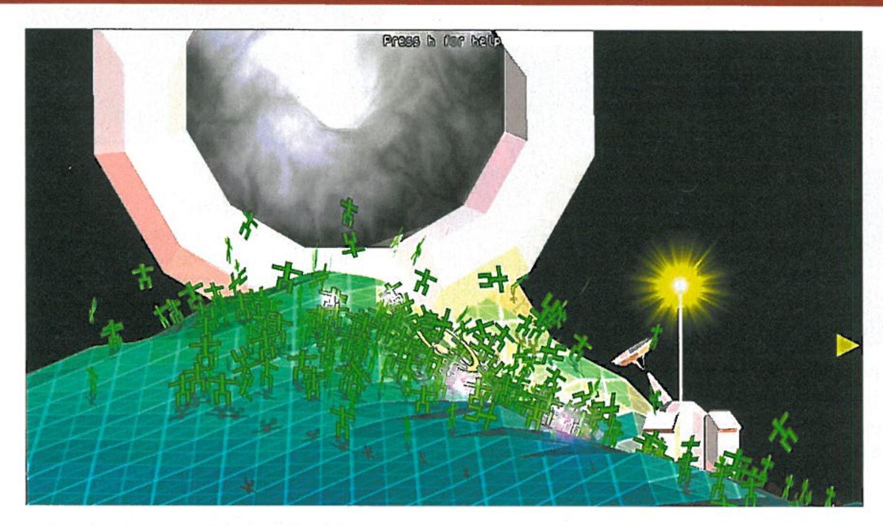
INDIES EN LAS GRANDES LIGAS

Los creadores independientes, lejos de mantenerse al margen de las grandes compañías, coquetean con la distribución, la financiación y las posibilidades que estas les ofrecen. Xbox Live Arcade, por ejemplo, ya permite el acceso a sus juegos independientes descargables desde el menú principal de Xbox 360. Sony y Nintendo cada vez van abriendo más sus plataformas a las producciones independientes, y algunos títulos como *VVVVVV* (en la imagen) han disfrutado de correctas translaciones al mundo portátil de los gigantes japoneses.

No todo son alegrías, claro: Edmund McMillen, creador del soberbio *Super Meat Boy* (que ya arrasó tanto en Steam como en Xbox 360) se ha topado con el rechazo de Nintendo, que se niega a que su nuevo juego, *The Binding of Isaac*, aparezca en la eShop de Nintendo 3DS, aduciendo contenido religioso problemático y blasfemo debido a su argumento: Isaac huyendo de la mano sacrificadora de su padre por mazmorras llenas de monstruos. A McMillen no debería importarle, claro: el juego lleva desde noviembre arrasando en Steam, pero dada su naturaleza de sincero y travieso homenaje a los primeros Zelda, parecía especialmente adecuado en una consola de Nintendo. Mientras las grandes compañías no cambien su forma de pensar, está claro que los PC seguirán siendo el campo de financiación y distribución natural de los indies.



El remake de Project Zero II nos recuerda que nunca tenemos suficientes juegos de colegialas acosadas por mostrencos.



DARWINIA
El juego de estrategia de Introversion prácticamente había pasado por todo su ciclo vital, pero su aparición en un Hundle Bundle ha propulsado su carrera hacia una segunda vida.

cia de su autor y, qué demonios, uno de los escasos juegos de PS2 y Xbox dignos de tal categoría. Se sabe que Schafer se sintió profundamente halagado por el ofrecimiento, se sabe que Schafer y Persson están hablando del tema y, en general, podemos congratularnos: sería muy raro que *Psychonauts 2* no llegara a existir en algún momento. Regocijos aparte, de este particular suceso podemos extraer dos conclusiones: primero, aún nos queda mucho por aprender acerca de cómo Internet ha horizontalizado las relaciones entre artista y consumidor, que con los medios necesarios puede saltar al lado opuesto del proceso creativo, convirtiéndose en la semilla que hace nacer el producto; segundo, muy posiblemente en el futuro contemplaremos nuevas formas de financiación, que pasan necesariamente por la reducción de intermediarios y por una mayor transparencia en la planificación de los costes.

De esto los indies saben mucho: la última sensación de la distribución y la financiación independiente son los 'Humble Indie Bundles', que explotaron cuando la gente de Wolfire Games puso a disposición del público un pack de juegos dejando que a) el usuario decidiera cuánto quería pagar por ellos; b) regalando juegos extra si la cantidad aportada (aún siendo minúscula) superaba la media de lo pagado por el resto de los compradores; y c) eliminando de los juegos DRMs, protección anticopia y demás obstáculos para hacer que los jugadores no dispongan de todas las copias legítimas que quieran. El resultado fueron unas ventas extraordinarias y la aparición de unos cuantos Bundles sucesivos, casi una docena (más los abundantes imitadores, como Indie Royale) organizados temáticamente o por desarrolladoras, que han incluido desde clásicos de la escena a novedades en estado de beta. Y ese es el siguiente paso: el último Bundle, activo solo durante sesenta horas, se ha titulado Humble Bundle Mojam e incluye un juego en desarrollo aún en sus fases iniciales, *Catacomb Snatch*, desarrollado por Mojang, creadores de... *Minecraft*. Junto a él, un par de juegos también sin acabar de Oxeye y Wolfire, cuyo proceso de finalización está condicionado por las donaciones de los jugadores, que por supuesto alcanzaron las cifras mínimas en tiempo record. El premio: los jugadores que pusieron dinero tendrán acceso a distintas betas con el juego según vaya avanzando el desarrollo, una oportunidad única para contemplar de cerca cómo se crea un juego... y también, por extensión, para participar de forma auténtica, directa y sin intermediarios de su financiación.



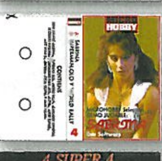
MONDO VIEJUNO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

¡Retro barato, oiga!

DISTRIBUCIÓN Y GANGAS EN LOS OCHENTA



De la producción en términos económicos de un juego hablamos hace un tiempo, haciendo referencia a las míticas series medias de los 8 bits, pero en los ochenta había mil formas de promocionar juegos, agrupar títulos para darles un empujón y, en general, hacerlos llegar al público a un precio mucho más asequible. Por ejemplo, las míticas cassettes de las revistas, que aquí abundaron en la Microhobby y que incluían primero demos y cargadores, y más adelante juegos completos.





Otra exitosa forma de promoción fueron los legendarios packs recopilatorios, especialmente abundantes en Navidades y que, en algunos casos, incluían junto a juegos de éxito (normalmente, adaptaciones de blockbusters en salas de cine) títulos menos conocidos o incluso de estreno en determinadas plataformas. Ambos ejemplos de promoción (y devaluación, ya que sale el tema) de los juegos de éxito dejarían de prodigarse cuando llegaran los cartuchos, formato en los que el continente era tan costoso de reproducir como el contenido.

ERBE 88 ARRASÓ EN con un sencillo truco: era la única forma de conseguir "Operation Wolf".



La saga de Capcom lleva más de un cuarto de siglo dando guerra y sigue siendo el máximo referente en su género. *Street Fighter* ha sido el juego de lucha por excelencia... y lo seguirá siendo por muchos años.

Por Lázaro Fernández

Todo comenzó allá por el año 1987, cuando los salones recreativos comenzaron una revolución social, tecnológica y de entretenimiento que fue evolucionando a lo largo de la década de los noventa, en paralelo a la industria del entretenimiento doméstico, pero siempre un paso por delante... Capcom siempre se caracterizó por hacer buenos títulos arcade, pero la llegada del primer *Street Fighter* consagró a la compañía nipona como una de las más punteras en el negocio de los salones recreativos. El primer *Street Fighter* sentó las bases de una saga inmortal y de un género que ha dado a luz auténticos bombazos de otras compañías que difícilmente pudieron escapar a las comparaciones con la saga de Capcom. Tras un cuarto de siglo, el género de la lucha sigue evolucionando gracias a la saga que le dio vida, y Capcom sigue adaptando cada entrega de *Street Fighter* a los gustos de los aficionados a la lucha, tal y como lo ha hecho desde 1987 y que esperamos que siga haciéndolo por muchos años más. ■

STREET FIGHTER SE CONVIRTIÓ en un fenómeno mediático durante los 90... y siempre lo seguirá siendo.

Street Fighter (1987)

En un mercado emergente como el de las máquinas recreativas, toda novedad siempre era bien recibida por los aficionados. Capcom no escatimó en esfuerzos ni en gastos, poniendo en los salones un arcade que estrenaba un nuevo género, el de la lucha "uno contra uno" y que, por primera vez, incluía seis botones de acción por jugador, cuando en 1987 lo normal eran dos botones. ***Street Fighter*** era un título muy avanzado para su época, tanto en lo que se refiere a su calidad gráfica como a su desarrollo y control, que estaba reservado únicamente a los maestros del stick que se pasaban el día metidos en los salones. Conceptos como las fases de bonus, los clásicos "Hadoken"



y "Shoryuken", o los jefes finales ya fueron presentados en esta primera entrega de la saga, aunque mucha gente solo los conociera cuatro años después; Ryu, Ken y Sagat ya llevaban cuatro años "entrenando" cuando la segunda entrega de *Street Fighter* sacudió los salones recreativos de todo el mundo.



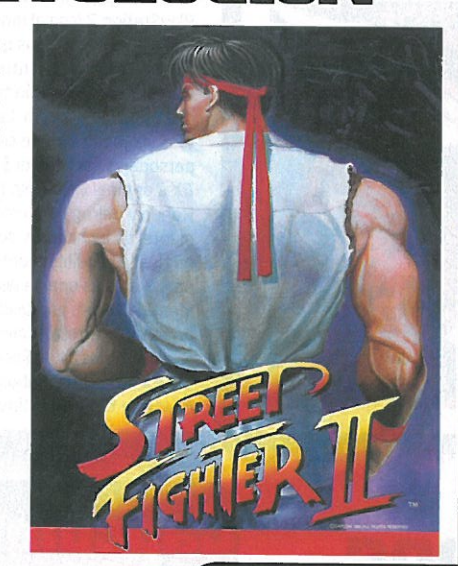
25 AÑOS CURTIENDO LOMOS

STREET FIGHTER II (1991)

LLEGÓ LA REVOLUCIÓN

Tras el grandísimo éxito cosechado con *Final Fight* (que estuvo a punto de llamarse Street Fighter '89), Capcom aprovechó parte de lo aprendido con el desarrollo del "brawler" por excelencia para crear el juego de lucha que revolucionó al mundo entero. ***Street Fighter II*** convirtió el género de la lucha en la auténtica estrella de los salones, así como en objeto de plagio de cientos de títulos que aprovecharon el tirón del título de Capcom: *World Heroes, Final Fight...*

Street Fighter II fue evolucionando a un ritmo frenético desde su lanzamiento y, en tan solo tres años, aparecieron cinco mejoras del juego y un nuevo sistema de hardware creado por Capcom para las dos últimas entregas: *Super Street Fighter II* y *SSFII Turbo*. A día de hoy, "*Super Turbo*" aún sigue siendo considerado por muchos amantes del género como el mejor juego de lucha en 2D de la historia. ■



STREET FIGHTER II SUPUSO toda una revolución en los salones recreativos.



STREET FIGHTER FUE DUEÑO Y SEÑOR DE LOS RECREATIVOS DURANTE LOS 90

SSFII Turbo (1994)

La segunda entrega de la saga aparecida para el sistema CPS-II de Capcom sigue siendo uno de los preferidos para los aficionados a la lucha. Por primera vez, el juego introducía una nueva barra de energía que permitía el uso de movimientos especiales denominados Super Combos. ***SSFII X: The Grand Master Challenge***, que así se llamaba en Japón, contenía una ingente serie de mejoras con respecto al *Super Street Fighter II* original, un mayor equilibrio entre personajes y algunos de los "robos" pertrechados por la CPU más flagrantes que se le recuerdan a una recreativa de lucha. La velocidad del juego aumentó respecto a la anterior entrega y, junto a los Super Combos, la novedad más significativa fue la aparición por primera vez de Akuma como jefe final (siempre y cuando cumpliéramos ciertos requisitos) y la posibilidad de seleccionarlo con un famoso truco en la pantalla de selección de personaje.

STREET FIGHTER ALPHA (1995)

UN NUEVO COMIENZO

Mientras la saga original evolucionaba en una dirección, Capcom tenía ideas suficientes como para cambiar el género una vez más. La saga *Alpha* (Zero en Japón) se colocaba cronológicamente entre las dos primeras entregas y mostraba un apartado gráfico similar al anime. Los Chain Combos heredados de *DarkStalkers*, los counters y los tres niveles diferentes de Super Combo eran sus señas de identidad, así como la aparición de personajes como Guy (del juego *Final Fight*), y Adon y Birdie (del *Street Fighter* original). ■



SF Zero 3 Upper (2001)

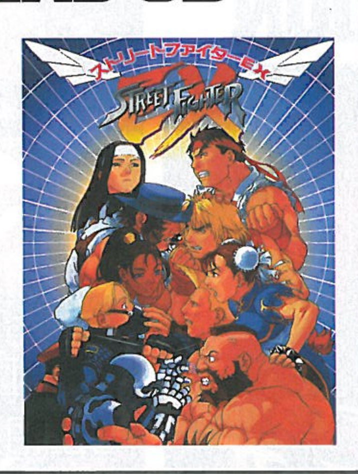
La "subsaga" de Capcom fue evolucionando de forma espectacular hasta llegar a su punto álgido con la versión mejorada de *Alpha 3*, aparecida únicamente en Japón en su versión arcade y versionada para PSP, DreamCast, etc. Por primera vez en *Street Fighter* se exploró la posibilidad de rematar al oponente en el aire (al estilo juggle de *Tekken*) y se incluyeron personajes que no aparecieron en el *SF Alpha3* original: Fei-Long, T. Hawk y DeeJay. Para añadir más variedad al juego, Capcom incluyó la posibilidad de seleccionar el sistema de control (o más bien, de utilizar la barra de Super Combo) al elegir personaje: A-Ism (clásico del *SF Alpha*), V-Ism (la barra de super se utiliza como Custom Combo) y X-Ism (al estilo *Super Street Fighter II Turbo*: una sola barra, un único nivel de Super Combo).



STREET FIGHTER EX (1996)

LLEGARON LAS 3D

Tras convertir la saga *Street Fighter* en un fenómeno mundial junto a Akiman (Akira Yasuda), Akira Nishitani se fue de Capcom para formar su propia compañía: Arika. Su primer proyecto fue nada menos que dotar de una tercera dimensión a la saga de Capcom y, de paso, innovar en el género de la lucha para no quedar atrás frente a compañías como SNK o Namco. Un gran diseño de personajes y posibilidades como los Super Combo Cancel le hicieron ganarse una gran reputación entre los videojuegos de este género. ■



SF EX 2 Plus (1999)

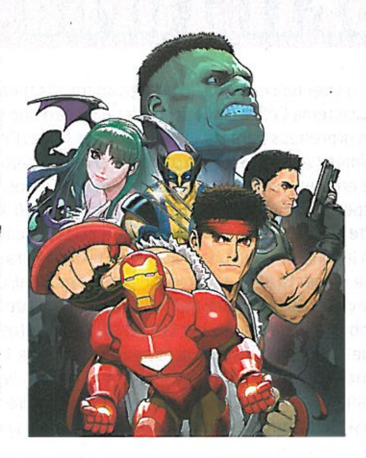
Aunque Arika lanzó una tercera entrega para arcade y PlayStation 2 (con el modo Tag como principal reclamo), nos quedamos con ***SF EX 2 Plus*** como entrega más completa de la versión tridimensional de la saga de Capcom. La versión Plus del juego incluye siete personajes más que el *Street Fighter EX 2* original y tan solo faltan E. Honda y Balrog para completar el plantel de luchadores del *SFII* original. El equilibrio entre personajes es una de las señas de identidad de su jugabilidad, aunque no faltarán otros detalles jugables como los Guard Breaks (o "unblockables"), los Super Cancels (ejecutar un Super Combo en mitad de otro) y los Excel Combos, similares a los Custom Combo de la serie *Alpha*, de la que también incluye el sistema de tres niveles de Super Combo.



SAGA VERSUS (1996)

CAPCOM VS. TODOS

Tras los resultados obtenidos al incluir a Akuma como personaje secreto en el juego *X-Men: COTA*, Capcom se planteó enfrentar a sus pupilos a los protagonistas del cómic, y en 1996 lanzó *X-Men vs. Street Fighter*. Su sistema de combos aéreos y lucha por parejas se popularizó, y de su base nacieron *Marvel vs. Street Fighter*, *Marvel vs. Capcom* y los dos geniales *Capcom vs. SNK*, que enfrentaban a los luchadores de ambas compañías. *Tatsunoko vs. Capcom* y *Marvel vs. Capcom 3* han sido las entregas más recientes. ■



Capcom vs. SNK 2 (2001)

Si bien la saga *Versus* se ha caracterizado siempre por ser muy "loca" y permitir al jugador realizar todo tipo de combos aéreos casi infinitos, las dos entregas de *Capcom vs. SNK* pusieron algo de "tranquilidad" a la saga. La primera entrega, creada por petición de los trabajadores de ambas compañías, cuyos edificios estaban muy cercanos, presentó tímidamente sus credenciales, pero ***Capcom vs. SNK 2*** es uno de los juegos de lucha más completos creados por Capcom: incluía los 48 personajes más famosos del género, seis tipos diferentes de control y de uso de los Super Combos, una genial banda sonora orquestada, seis botones de acción por jugador (la primera entrega contaba solo con cuatro, al estilo SNK)... Aún esperamos que sea lanzado en la PlayStation Store y en el Bazar de 360.



STREET FIGHTER III (1997)

EL ESPERADO SALTO

Tras un sinfín de entregas y evoluciones basadas en *Street Fighter II*, diez años después del debut de la primera entrega de la saga, Capcom hizo el esperado aumento en la nomenclatura de su saga más famosa. ***Street Fighter III*** estrenaba un nuevo hardware, el sistema CPS-III, las mejores animaciones que se habían visto en un juego de lucha bidimensional hasta la fecha y uno de los detalles jugables que convirtieron esta tercera entrega en una de las preferidas por los jugadores más hardcore: el movimiento Parry. ■



SF3: 3rd Strike (1999)

La primera entrega de la saga dejó atrás a todos los luchadores clásicos, a excepción de Ryu y Ken; *2nd Impact*, segunda entrega, incluyó nuevos personajes y equilibró las capacidades y movimientos de todos los luchadores. Con ***3rd Strike***, Capcom recuperó a Chun-Li, añadió cuatro personajes más y conformó uno de los más completos y exigentes juegos de lucha 2D que existen. Junto a *SSFII Turbo*, ***3rd Strike*** es de los juegos de lucha más aclamados por los fans y, debido a su gran equilibrio y complejidad, un habitual de torneos internacionales al más alto nivel como EVO. Si no lo jugaste en su día en la recreativa o en Dreamcast, ahora tienes la oportunidad de descargarlo del Bazar de Xbox Live o de la PlayStation Store, con juego on-line incluido.



STREET FIGHTER IV

EL REGRESO DE UNA SAGA Y TODO UN GÉNERO

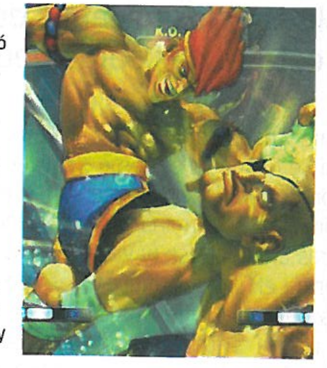
Cuando todo parecía indicar que la lucha 2D estaba muerta y enterrada, Capcom se asoció con Dimps para crear la cuarta entrega de la saga, recuperando todos los personajes y características que hicieron grande a *Street Fighter* y añadiéndole nuevos elementos para adecuarlo a los nuevos tiempos. Gráficos 3D, un increíble elenco de luchadores, juego on-line, el movimiento Focus... Aunque los más clásicos renieguen de él, es innegable que *SFIV* y *Super SFIV* son de lo mejor de la saga. ■





Super SFIV (2010)

Tal y como ocurrió con *Super Street Fighter II*, Capcom escuchó a los fans, equilibró las habilidades de todos los personajes, incluyó a luchadores que aún no habían dado el salto a las 3D (y otros que ni siquiera conocíamos) y lanzó uno de los juegos de lucha más perfectos jamás creados. Su última versión, *Arcade Edition*, incluye a Yun y a Yang de *Street Fighter III* y una jugabilidad a prueba de bombas: dos Ultra Combos por personaje, nuevos modos on-line como Batalla Infinita y el Teatro de Repeticiones... La versión definitiva fue lanzada junto a Nintendo 3DS, y con un motor gráfico que nunca habíamos visto en un juego de lucha portátil. *SSFIV 3D Edition* incluye diversas opciones para aprovechar el Street Pass de 3DS y un modo on-line que poco tiene que envidiar a las versiones de sobremesa.



Sólo para curiosos

El personaje Dan fue creado como burla a SNK y su *The King of Fighters*; tiene la coleta de Robert Garcia y la nula habilidad para lanzar proyectiles del Robert de *KOF '96*.

Final Fight estuvo a punto de llamarse Street Fighter '89. Algunos de sus sprites y rutinas gráficas aparecen también en *SFII*.





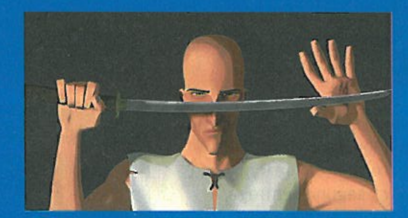
Los Kanji que aparecen en el cinturón de Ryu rezan: "Furin Kazan"; literalmente "viento, bosque, fuego y montaña". El Daimyo Takeda Shingen, del periodo Sengoku, lo tomaba como inspiración en sus batallas: "Rápido como el viento, silencioso como un bosque, fiero como el fuego, fuerte como una montaña".

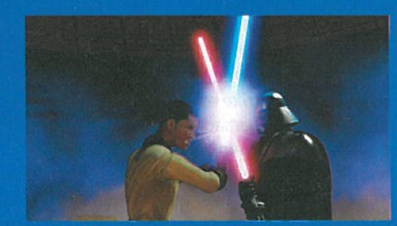
La saga *Street Fighter* es de las pocas en el mundo del videojuego capaces de presumir de haber tocado casi todas las ramas del entretenimiento: cómics, películas, largometrajes de animación, juegos de rol y de cartas, canciones dedicadas a la saga, un Pinball creado por Gottlieb...

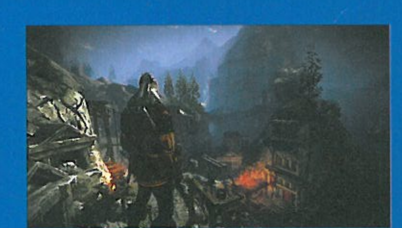


> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







EL JEFE MAESTRO DESPIERTA

Primeros detalles del juego más esperado del año, una cita ineludible para los usuarios de 360. El Jefe Maestro ha vuelto, y esta vez es para quedarse.

"Despiértame cuando me necesites", así se despedía el héroe más adorado de la presente generación de consolas al terminar su última aventura, tras una gloriosa (y victoriosa) batalla contra el Pacto, la mayor amenaza a la que se había enfrentado la raza humana. Desde entonces han pasado unos cinco años y hemos podido disfrutar de dos nuevas entregas de la franquicia sin que el Spartan John-117 asomara su brillante casco verde. A todas luces suficiente tiempo para que nosotros, aficionados fanáticos del universo *Halo*, nos frotemos las manos ante el inminente regreso de nuestro soldado enmascarado favorito.

Para esta cuarta iteración de la saga parece que muchas cosas han cambiado, la más obvia el grupo desarrollador detrás del proyecto. Es bien conocido el abandono de Bungie a la criatura que dieron vida, siendo 343 Industries los ahora responsables de todo lo referente a *Halo*. *Halo 4* será su primer videojuego, por lo que parece que estos chicos quieren es-



360

Halo 4

Género:
FPS
Desarrolladora:
343 Industries
Editora:
Microsoft
Online:
Sí
Lanzamiento:
Finales de 2012

trenarse a lo grande. Talento no les falta, ya que se trata de un equipo de más de 200 personas reclutado expresamente por Microsoft para esta misión. El principal reto al que se enfrentan en esta aventura es el de conseguir mantener la identidad de la franquicia, pero al mismo tiempo darle su toque personal a la acción, la ambientación, la historia...

En palabras del director creativo en el estudio, Josh Holmes: "Partimos de la base de *Halo 3*, pero queremos explorar nuevas direcciones para demostrar que somos capaces de aportar algo a la franquicia". Así, la historia parte del final de *Halo 3*, con el Jefe Maestro vagando en un estado de criogenización por el espacio, hasta que se encuentra con 'algo' y Cortana »



TANTO LAS ARMAS COMO cada escenario han sido diseñados desde cero.

EN EL APARTADO MULTIJUGADOR volveremos a vivir la cruenta guerra entre rojos y azules.

» nos despierta. Se tratará de una amenaza mayor a cualquiera a la que se haya enfrentado la civilización, y promete tener mucho que ver con los misteriosos Forerunners. Poco más se ha revelado de la línea argumental de esta entrega, salvo que nos las veremos tanto con enemigos ya conocidos como con nuevas amenazas diseñadas específicamente para la ocasión.

Otra de las sorpresas que encontraremos es una serie de pequeños cambios en la armadura de nuestro protagonista. Esto se puede explicar por el afán de la desarrolladora de imprimir su propia huella en la producción, tratando además de dar un toque más cinematográfico a la acción y haciendo el juego un tanto más oscuro tanto en su apariencia gráfica como en la ambientación. 343 Industries considera este proyecto como un reinicio de la saga, aunque continúe la línea argumental. Casi como si Batman Begins hubiera seguido el argumento de la anterior entrega de las aventuras del hombre murciélago.

En cuanto a su jugabilidad, de nuevo nos encontraremos con un shooter en primera persona (no podía ser de otra forma), que compartirá muchas de las mecánicas de anteriores juegos. Nos referimos a las armas dobles, las cualidades sobrehumanas del protagonista, etc. Pero también habrá cambios, ya que se está tratando de hacer de este título el más rápido y vibrante de la franquicia, intentando que sea una experiencia de juego mucho más visceral que anteriormente.

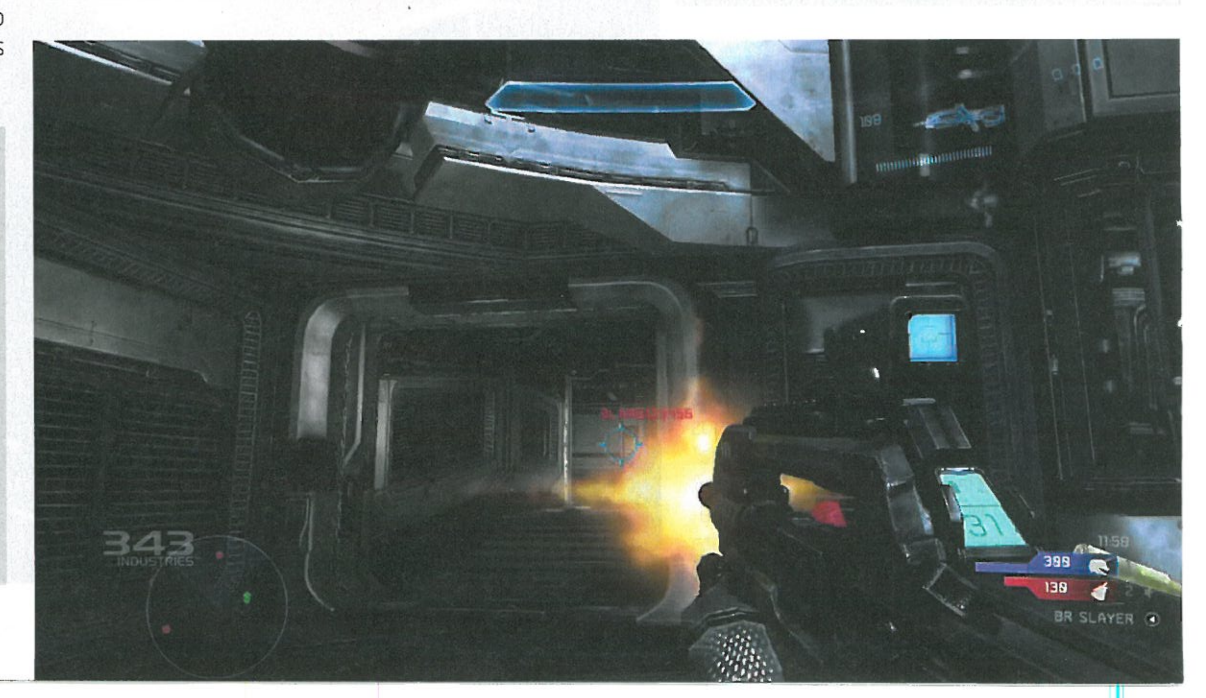
Desde el punto de vista técnico nos enfrentaremos una vez más a cierto continuismo, por utilizar el motor de *Halo 3* y *Reach*, sin embargo, se ha buscado mejorar todos y cada uno de sus aspectos, tanto en lo referente al apartado visual como en cuestiones sonoras e incluso artísticas. Puede que todo esto suene un tanto vago, pero seguro que en próximos meses podremos saber mucho más sobre el regreso del Jefe Maestro. ■

VUELVE EL JEFE MAESTRO EN SU MAYOR AVENTURA HASTA LA FECHA. YA LE ECHÁBAMOS DE MENOS

Multijugador

ROJOS CONTRA AZULES

También hemos podido ver detalles del nuevo modo multijugador, protagonizado por la eterna lucha de rojos contra azules. En este caso encarnaremos a soldados Spartan IV, personalizables al más puro estilo *Call of Duty*, con piezas de armadura que proporcionarán mejoras como si de perks se trataran. Además, se ha confirmado un aumento en la velocidad del juego y una mayor intensidad de los combates. Por otra parte, los mapas multijugador son totalmente originales y se tratarán de partes del universo que no podríamos visitar durante la historia.



RESIDENT EVIL™

Operation Raccoon City

TODOS LOS CAMINOS LLEVAN AL INFIERNO

RESÉRVALO Y LLÉVATE GRATIS UN ¡PACK DE ARMAS! (LO NECESITARÁS. HAZNOS CASO)

* DEPENDE DE LA TIENDA RECIBIRÁS UN PACK U OTRO

DESDE EL 23.03.2012

POWER WEAPONS

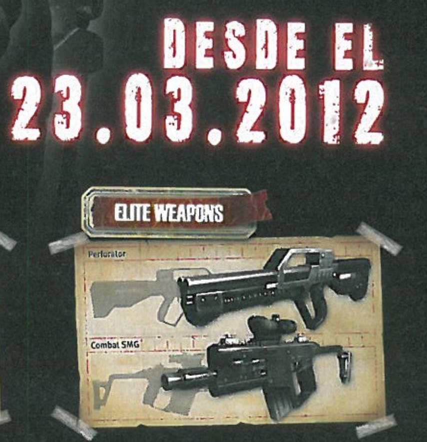


RENEGADE WEAPONS

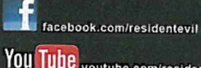


CLASSIC WEAPONS









facebook.com/residentevil

youtube.com/residentevil















www.capcom-europe.com

YESTERDAY ES MUCHO MÁS QUE UNA CANCIÓN

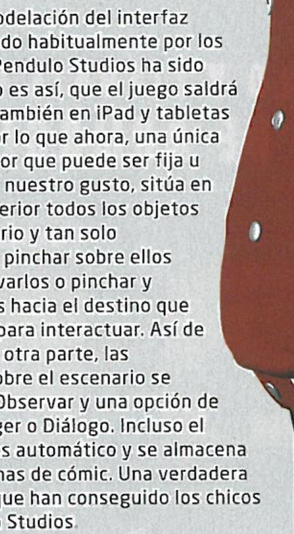
¿Qué pensaríais si os dijéramos que un año escaso después de Hollywood Monsters 2, Pendulo Studios lanza otra revolución aventurera? Pues eso es así.

El mundo de la aventura para PC y sus predecesoras aventuras conversacionales han venido de la mano de la historia del ocio digital desde sus inicios. Durante los años ochenta, fueron compañías como Level 9 o CRL en Inglaterra y posteriormente, en España, Aventuras AD de la mano de Dinamic, desde *La Aventura Original* hasta *Chichén Itzá*, pasando por las magnas obras de Robert Williams y Sierra Online y sus *King's Quest*, sin olvidarnos de *Larry*, hasta el nacimiento oficioso de un género, de la mano de LucasArts con *Maniac Mansion* y casi hasta las aventuras y desventuras de Manny Calavera en el genial *Grim Fandango*, comienzo del declive.

Pero lo cierto es que en España el género tuvo un comienzo prometedor. Allá por mediados de los años 90, un pequeño grupo de jóvenes programadores lanzó en las páginas de la extinta PCManía una aventura gráfica que guardamos en nuestro corazoncito aventurero, denominada *Igor Objetivo Uikokahonia*. Nadie predijo en lo que se convertiría Pendulo Studios. Y es fácil decirlo: Dos sagas, *Hollywood Monsters* y *Runaway*, les han encumbrado al olimpo de los mejores, ahora que el género ya no es lo que era pero que mantiene nichos importantes tanto de usuarios como de mercados muy concretos como es el alemán.

Si con lo visto el año pasado en *Hollywood Monsters* no podíamos estar más sorprendidos con la calidad y la evolución narrativa y jugable que Pendulo ha venido confiriendo a sus cada vez más redondas aventuras, nos llega ahora, con una rapidez pasmosa, ***New York Crimes***, y esta sí que supone una revolución en bastantes frentes.

Por de pronto, ***New York Crimes*** es una aventura gráfica que rompe los esquemas del género. Parece como si los chicos de Pendulo hubiesen echado den-



El interfaz

LA MODA DE LOS TABLET

La remodelación del interfaz utilizado habitualmente por los juegos de Pendulo Studios ha sido total. Tanto es así, que el juego saldrá publicado también en iPad y tabletas Android, por lo que ahora, una única barra inferior que puede ser fija u ocultarse a nuestro gusto, sitúa en la parte inferior todos los objetos del inventario y tan solo deberemos pinchar sobre ellos para observarlos o pinchar y arrastrarlos hacia el destino que deseemos para interactuar. Así de simple. Por otra parte, las acciones sobre el escenario se reducen a Observar y una opción de Acción, Coger o Diálogo. Incluso el guardado es automático y se almacena como escenas de cómic. Una verdadera pasada lo que han conseguido los chicos de Péndulo Studios.



Los personajes

UNOS TIPOS MUY ENFERMOS

Lo cierto es que todos y cada uno de los personajes están un poco mal de la azotea. Mención especial a los dos protagonistas (hasta ahí podemos leer), y a Choke y Candice, pero también tenemos que añadir a John Yesterday, nuestro personaje a partir de cierto momento del juego, que no recuerda nada tras su intento de suicidio con mercurio...



New York Crimes

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Pendulo Studios**
Editora: **FX Interactive**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **29 de marzo**





JOHN YESTERDAY ES LA clave para resolver el enigma que encierra NY Crimes.

tro de un bote todas las reclamaciones y exigencias de los usuarios y les hubieran dado forma en una suerte de poción. En *New York Crimes* todo está simplificado y orientado a la resolución de los problemas de forma ágil y a que el usuario pueda avanzar a lo largo de una historia espectacular.

Porque eso es lo que, inicialmente, nos ofrece *New York Crimes*: un guion fabuloso que bebe de muchas fuentes, como pueden ser filmes al estilo de Seven, estructuras narrativas como el del filme Memento,... Es decir, ¿es *NY Crimes* un juego para adultos? Por su historia sí, pero también por esa estructura narrativa antes mencionada. En *NY Crimes*, la historia transcurre a través de varios saltos temporales entremezclados con flashbacks de los personajes y recuerdos borrados (que de eso va la historia). Al mismo tiempo, presupone también cierta madurez en el jugador, es decir, no viene todo mascadito, y los giros argumentales (que hay unos cuantos y sorprendentes) nos llevarán a dudar de todo lo que nos vayamos encontrando.

La historia comienza con un extraño caso de asesinatos de mendigos en la ciudad de Nueva York. Por la condición de exclusión social de las víctimas, no está levantando excesiva alarma social, pero sí para un grupo de voluntarios de una ONG, que intentan proteger y ayudar a todos los que humanamente son capaces. Los dos protagonistas iniciales de la historia son esos cooperantes: Samuel Cooper y Henry White, que deben inventariar las zonas donde estos habitan y comprobar que se encuentran a salvo, pues nadie más parece estar preocupado. Pero todo se acelera cuando Samuel y Henry se encuentran con dos perturbados que habitan en las viejas estaciones abandonadas de metro: Chokis, un líder obsesionado con las sectas satánicas, y su loco compañero Boris, que perdió la cordura tras la muerte de su hijo pequeño en un accidente. »



Los escenarios

EL MUNDO ENTERO

En *New York Crimes* recorreremos varios escenarios a lo largo del mundo. Desde la ciudad de Nueva York donde comienza nuestra aventura, pasando por la ciudad de las luces (París, sí, París), las montañas perdidas del Tibet (ojo a estas secuencias, tienen un humor muy característico) hasta llegar a las frías 'highlands' de Escocia. ¡Mira! ¡Cómo en El Código Da Vinci! ¿no?



EL HUMOR SÍ TIENE cabida en este juego de tintes tan oscuros.

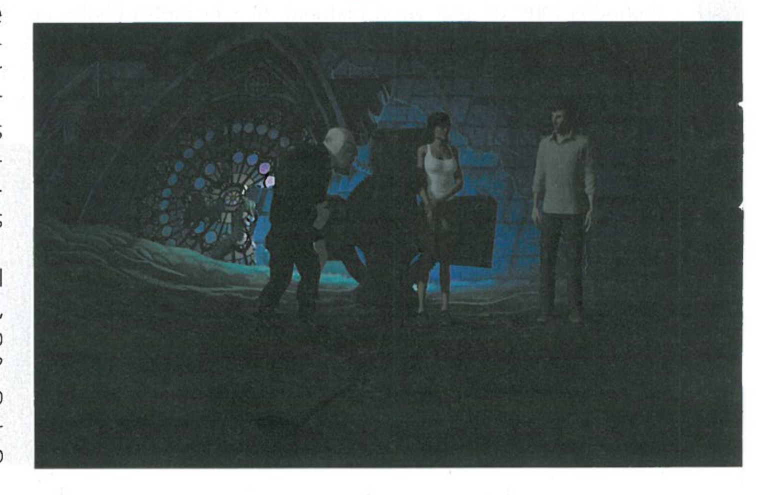
PENDULO STUDIOS HA REVOLUCIONADO LA NARRACIÓN DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

» Como veis, el planteamiento inicial está bastante alejado de lo visto hasta ahora en otros títulos de Pendulo, aunque no se ha perdido su fino sentido del humor, muy bien hilvanado en una historia tan dramática como la que nos propone *New York Crimes*. Los giros de guion podéis estar seguros de que os dejarán con la boca abierta en, por lo menos, dos grandes momentos de la historia (el primero a nosotros nos hizo saltar de la silla en plan... ¡pero qué cabrón!) Ya veréis ya. Además, todos y cada uno de los personajes, aunque quizá en menor medida Pauline (no contamos más, no, ¡espoilear aquí sería un crimen!), que tal vez podía haber tenido una mayor participación dramática en la historia, están fabulosamente bien resueltos y caracterizados, gracias, además, a uno de los mejores doblajes que hemos podido disfrutar en un juego de este estilo. ¡Reconoceréis a muchos! Para empezar: Está Locke, de Perdidos, está una de las Mujeres Desesperadas... ¡hasta el rubio de CSI NY! (que me aspen si recuerdo su nombre...). Por si fuera poco, el juego ofrece hasta tres finales distintos y un cuarto escondido que es muy, pero que muy freak. ¡A ver cuántos sacáis!

Los seguidores de Pendulo Studios podrán descubrir también guiños a la sagas *Runaway* o *Hollywood Monsters*, que son un añadido divertido, sobre todo cuando descubrimos incluso algún que otro cameo sorprendente (por el que seguro que no han cobrado, por breve). Al mismo tiempo, las referencias cinematográficas y literarias son constantes y es un ejercicio muy satisfactorio ser capaz de encontrarlas todas. ¿Os atreveréis?

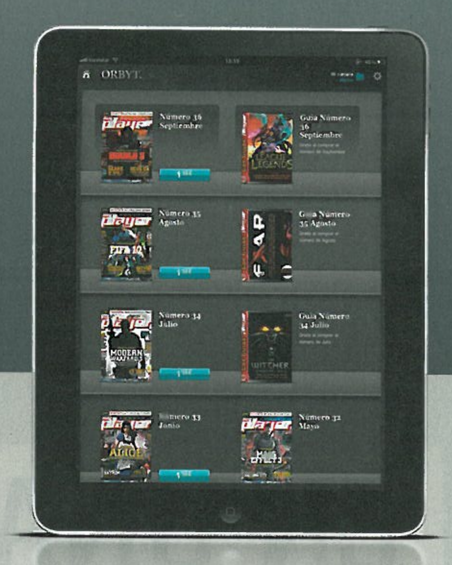
El otro aspecto más importante del juego y que es, sin duda, una revolución, es su nuevo formato narrativo estilo cómic. ¿Qué queremos decir con esto? ¿Qué son gráficos cartoon? Sí, pero no solamente eso. *New York Crimes* discurre a lo largo de escenarios, como cualquier otra aventura gráfica, pero el desarrollo de la historia se superpone en formato de viñetas y bocadillos, donde el narrador de la historia se convierte en una suerte de tercer personaje, adaptando su estilo descriptivo al personaje que manejemos en cada momento e incluso interpelando al jugador, retándole o incluso vacilándole. ■

EN EL JUEGO MANEJAREMOS a varios personajes según el momento de la historia.




MARCA
player


POR SÓLO 2'50€
TODAS LAS NOVEDADES: RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY ★ MASS EFFECT 3 ★ NINJA GAIDEN 3 ★ SYNDICATE ★ THE LAST STORY ★ STREET FIGHTER X TEKKEN ★ KID ICARUS: UPRISING ★
MARCA player
PS3 PC PSP DS MÓVIL
Las Guías
NUEVAS GUÍAS ¡Búscalas en el interior!
3 CONCURSOS DE ¡LOCURA!
3 CARCASAS XBOX 360 MASS EFFECT 3 + JUEGO + NAVE NORMANDIA
1 XBOX 360 KINECT STAR WARS EDITION
VIAJE PARA 2 PERSONAS A LONDRES CON MAX PAYNE 3
MAX PAYNE 3
¡Toda la información del título más esperado de Rockstar!
¡BRUTAL! ASSASSIN'S CREED III
¡Viva la Revolución Americana!
SPRING SHOWCASE 2012
HALO 4
Kinect Star Wars, Fable The Journey... ¡y mucho más!
www.marcaplayer.com
10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE




EL 6 DE NOVIEMBRE


EL FIN DE LOS DÍAS SE ACERCA
O.
ORBYT.

EN UNA LEJANA GALAXIA MUY, MUY ACTIVA...

¿Quién no ha deseado alguna vez ser un Jedi? Esa es la premisa de la que parte *Kinect Star Wars*, un título que aprovecha las virtudes de Kinect para eso, y mucho más.

Cuando George Lucas dirigió en 1978 La Guerra de las Galaxias, no sabía el monstruo que estaba creando. El director estadounidense dio con la tecla correcta y su modesta producción ha acabado convirtiéndose en un monstruo capaz de generar cada año cientos de millones de dólares y toneladas de merchandising licenciado de todo tipo. Dentro de esta última categoría se enmarca el próximo lanzamiento de LucasArts, *Kinect Star Wars*. Se trata de un ambicioso proyecto que busca aprovechar las cualidades de Kinect para introducirnos en el mundo de fantasía de la saga galáctica por excelencia.

Tanto es así que, para Kudo Tsunoda, director creativo de Kinect, desde la concepción del periférico veía clara la necesidad de un juego basado en esta licencia: "Es una de esas oportunidades en las que puedes ver como las características únicas de Kinect pueden hacer realidad la fantasía de ser un Jedi de una forma que ninguna otra consola es capaz de hacer". Lo hace además buscando un público de todas las edades, al ofrecer una experiencia de juego accesible y amena que mezcla distintos géneros y mecánicas para engancharnos a su propuesta. En un momento estaremos blandiendo nuestro sable láser y al siguiente conduciendo una vaina de carreras como si hubiéramos nacido para ello.

Para llevar esta propuesta a cabo, la gente de LucasArts ha decidido tomar como base las seis películas existentes, haciéndonos vivir experiencias y visitar lugares que a todos los fans les resultarán bien conocidos. Así, visitaremos tanto Naboo como la Estrella de la Muerte, entre muchos otros. Esta gran variedad de material en el que basarse ha ofrecido la posibilidad a la desarrolla-



Edición limitada

XBOX 360 STAR WARS

La importancia de este lanzamiento es tal que Microsoft no ha perdido la ocasión de lanzar una edición limitada de su consola. Por 399,99€ incluye un sensor Kinect blanco, una consola basada en R2-D2 con 320 GB de disco duro, un mando del color de C3PO y los juegos *Kinect Adventures* y *Kinect Star Wars*.

360

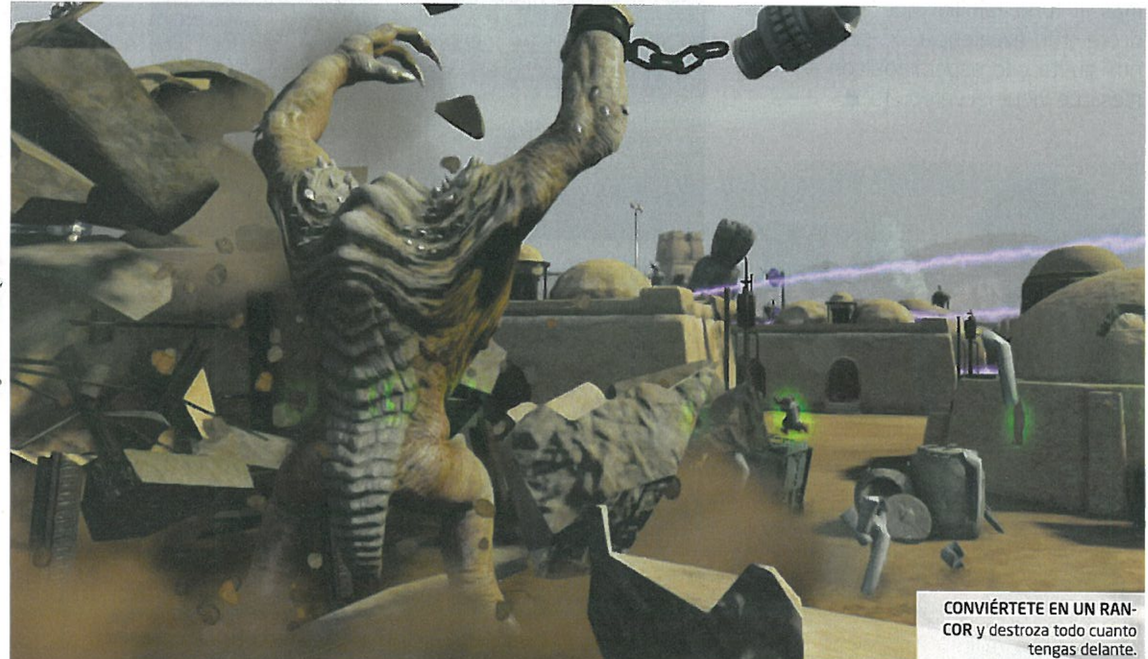
Kinect Star Wars

Género: **Acción**
Desarrolladora: **LucasArts**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-2**
Online: **SÍ**
Lanzamiento: **8 de abril de 2012**

dora de embarcarnos en un viaje único y rico en experiencias que no podríamos experimentar en otro sistema que no sea Xbox 360.

Eso al menos en el modo de juego principal, Jedi's Destiny, el modo campaña que incluye el título y que nos tomará unas 10 horas completarlo al 100%. Sus protagonistas son nuevos, creados para la ocasión en su mayor parte; sin embargo, los enemigos y situaciones son bien conocidas, pudiendo incluso enfrentarnos a Darth Vader con nuestro sable láser. En los momentos en que encarnemos a un Jedi, el sistema de control será simple y directo, teniendo posibilidad de utilizar nuestra arma con total libertad y, además, usar los poderes Jedi para levantar, empujar y lanzar a nuestros enemigos. Incluso cabe la posibilidad de golpearlos a base de patadas. Si bien la variedad de ataques no es abrumadora, sí lo es la de enemigos, que nos obligarán a utilizar diferentes estrategias conforme lo que ocurra en pantalla. Es incluso posible que un se-


EL MODO DE BAILE es así de divertido y... desconcertante.


CONVIÉRTETE EN UN RANCOR y destroza todo cuanto tengas delante.

SER UN JEDI NUNCA HABÍA SIDO TAN FÁCIL Y DIVERTIDO, GRACIAS A KINECT

gundo jugador se una (o abandone) la acción en cualquier momento para compartir partida y aventuras. Un buen añadido que mejora aún más la experiencia.

Pero como no todo va a ser blandir espadas, también se ha incluido una gran variedad de minijuegos y misiones. Las más interesantes para los aficionados a la saga son aquellas en las que pilotamos un X-Wing de combate en algunas de las escenas de gue- »

rra galáctica que a todos nos sonarán. Una vez más, solo tendremos que usar nuestro propio cuerpo para disparar, movernos, esquivar... Sorprende en estas secciones el virtuosismo gráfico del título, haciendo aún más obvias las largas horas de trabajo en el equipo de desarrollo. A esta modalidad se unen otras más peculiares, como es el caso del minijuego del Rancor, en el que nos meteremos en la piel de uno de estos gigantescos seres mientras destruimos localidades y luchamos con las fuerzas del Imperio que tratan de acabar con nosotros. Tendremos además que cumplir diferentes objetivos (aplastar a un viandante, acabar de un manotazo con una nave, destruir un número determinado de edificios...) mientras las fuerzas de contención imperiales aumentan hasta un punto casi insostenible. En este minijuego tendremos control total del Rancor, pudiendo explorar el escenario en 360 grados de una manera totalmente dinámica.

Otra de las posibilidades que hemos podido probar son las carreras de vainas, que se controlan sorprendentemente bien en sus dos modalidades. En la más simple usaremos nuestras manos para controlar el impulso independiente de cada motor, pudiendo realizar una pequeña propulsión cada cierto tiempo. En el modo de control experto la inclinación del cuerpo tendrá importancia a la hora de girar y los controles serán más sensibles. Por tanto, podremos adaptar la experiencia de juego a nuestra habilidad mientras vamos comprando nuevas vainas (un total de 20) y mejorándolas en nuestro camino desde Mos Eisley (que será igual al trazado de Episodio I) a Coruscant, donde nos esperará Sebulba para darnos lo suyo y lo de su vecino.

El último modo de juego que hemos visto quizá sea el que más tinta ha hecho correr. Nos referimos al modo de baile en el que encarnaremos a un personaje anónimo de la saga mientras nos enfrentamos a distintos momentos de baile basados en Star Wars. Así, visitaremos, por ejemplo, la cueva de Jabba El Hutt para enfrentarnos a una Leia encadenada en una batalla de baile al más puro estilo Dance Central. Los temas musicales que encontraremos serán versiones Star Wars de canciones actuales reales como 'Tu vuò fà l'americano'. Otros personajes de la saga también aparecerán en este modo, como es el caso de C3PO. Por supuesto, también podremos bailar en compañía de otro jugador, si eso es lo que realmente queremos.

Un detalle que nos ha sorprendido gratamente ha sido la posibilidad de hacer funcionar el juego en 3D, efecto realizado con una maestría pocas veces vista en Xbox 360 y que deja ver aún más si cabe el extremo cuidado que se ha tenido a la hora de implementar los aspectos técnicos, por encima de la media para este tipo de lanzamientos.

Aún queda mucho por descubrir de este título que finalmente se acerca más al tono familiar que al juego hardcore por excelencia. Y, sin embargo, nos gusta y lo esperamos con ansia. El mes que viene el veredicto. ■


DARTH VADER, ¡MUÉRETE DE envidia!

UN REGALO PARA LOS FANS DE TODAS LAS EDADES DE LA SAGA GALÁCTICA

Duelos

CARA A CARA CON LOS MÁS MALOS DE LA GALAXIA

En el modo duelos tendremos la posibilidad de enfrentarnos en duelos uno contra uno con algunos de los rivales más duros del universo Star Wars. La mecánica de combates es similar al del modo Destiny, por lo que sigue siendo accesible. Si bien echamos de menos algo más de fidelidad en nuestros movimientos, puesto que aquí resultan algo más limitados.


EL SISTEMA DE CONTROL es simple y accesible para todo tipo de jugadores.

CONSIGUE CON MARCA
LA MÁS COMPLETA COLECCIÓN DE

CINE DEL OESTE

TODOS LOS VIERNES

POR SOLO 1,95 €

CALENDARIO DE ENTREGAS

1	EL BUENO, EL FEO Y EL MALO	Clint Eastwood, Lee Van Cleef...	11/03/2012
2	SOLO ANTE EL PELIGRO	Gary Cooper, Grace Kelly...	16/03/2012
3	TAMBORES LEJANOS	Gary Cooper, Mari Aldon...	23/03/2012
4	ARMA JOVEN	Emilio Estévez, Kiefer Sutherland...	30/03/2012
5	OPEN RANGE	Kevin Costner, Robert Duvall...	13/04/2012
6	TOMBSTONE	Kurt Russell, Val Kilmer...	20/04/2012
7	FORT APACHE	John Wayne, Henry Fonda...	27/04/2012
8	REBELIÓN EN EL FUERTE	Alan Ladd, Shelley Winters...	04/05/2012
9	LA DILIGENCIA	John Wayne, Claire Trevor...	11/05/2012
10	TAMBORES DE GUERRA	Alan Ladd, Charles Bronson...	18/05/2012
11	EL ROSTRO IMPENETRABLE	Marlon Brando, Karl Malden...	25/05/2012
12	FANKIE Y JESSIE	Rob Lowe, Bill Paxton...	01/06/2012
13	PERSEGUIDO	Teresa Wright, Robert Mitchum...	08/06/2012
14	AGÁCHATE MALDITO	James Coburn, Rod Steiger...	15/06/2012
15	DOS HOMBRES CONTRA EL OESTE	William Holden, Ryan O'Neal...	22/06/2012
16	JUNIOR BONNER	Steve McQueen, Robert Preston...	29/06/2012
17	DUELO AL SOL	Jennifer Jones, Gregory Peck...	06/07/2012
18	QUÉ VIENE VALDEZ	Burt Lancaster, Susan Clark...	13/07/2012
19	DUELO EN DIABLO	James Garner, Sidney Poitier...	20/07/2012
20	ENCUBRIDORA	Marlene Dietrich, Arthur Kennedy...	27/07/2012

Colección CINE DEL OESTE

CLINT EASTWOOD ELI WALLACH LEE VAN CLEEF

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

AHORA TÚ PUEDES SER
EL MÁS RÁPIDO DEL OESTE

Marca te trae la colección más completa de Cine del Oeste. Veinte entregas con los tiradores más rápidos de oeste, cazadores de recompensas, intrépidos forajidos fuera de la ley y vaqueros legendarios que intentan atravesar los más peligrosos territorios. Primera entrega domingo 11, "El Bueno, El Feo y El Malo". Y cada VIERNES una nueva entrega por sólo 1,95€.







EL SECRETO MÁS OSCURO DE LOC MUINNE

El estudio polaco CD Projekt ha escuchado atentamente a los usuarios, y por ello nos brinda unas misiones extras que darán al acto tres otro aire.

En el número anterior os trajimos un avance sobre una primera toma de contacto con *The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition*. Sin embargo, ahora toca hablar del contenido extra. CD Projekt, cuando se planteó adaptarlo a la consola de Microsoft no se conformó en decir "¡Bah! Les metemos el juego de PC y listo", sino que ha trabajado duro en ofrecer tanto nuevas cinemáticas como misiones secundarias variadas y de una duración aceptable. Nosotros hemos probado en exclusiva una de estas misiones. Los chicos del estudio prestaron atención desde el principio a las opiniones negativas de los jugadores para mejorar su obra. En *The Witcher 2*, una de las quejas más sonadas fue la corta duración del tercer acto y la poca variedad de localizaciones involucradas. De ahí que hayan centrado su empeño en generar en torno a cuatro horas extra de juego e introducir nuevas localizaciones y personajes.

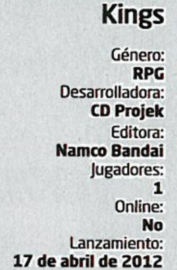


GERALT DE RIVIA NO estará solo en esta misión.

Se nota que el estudio ha querido elaborar a conciencia este contenido, no adicionando las clásicas secundarias de relleno que no aportan gran cosa, sino hilando las tramas y subtramas ya creadas y llevándolas más allá para 'mezclar' con buen sentido nuevos lugares con personajes conocidos y otros novedosos en unas misiones que desvelarán interesantes secretos. Y cómo no podía ser de otra forma, en esta



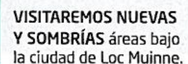




The Witcher 2: Assassins of Kings

Género: **RPG**
Desarrolladora: **CD Projek**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **17 de abril de 2012**





VISITAREMOS NUEVAS Y SOMBRÍAS áreas bajo la ciudad de Loc Muinne.



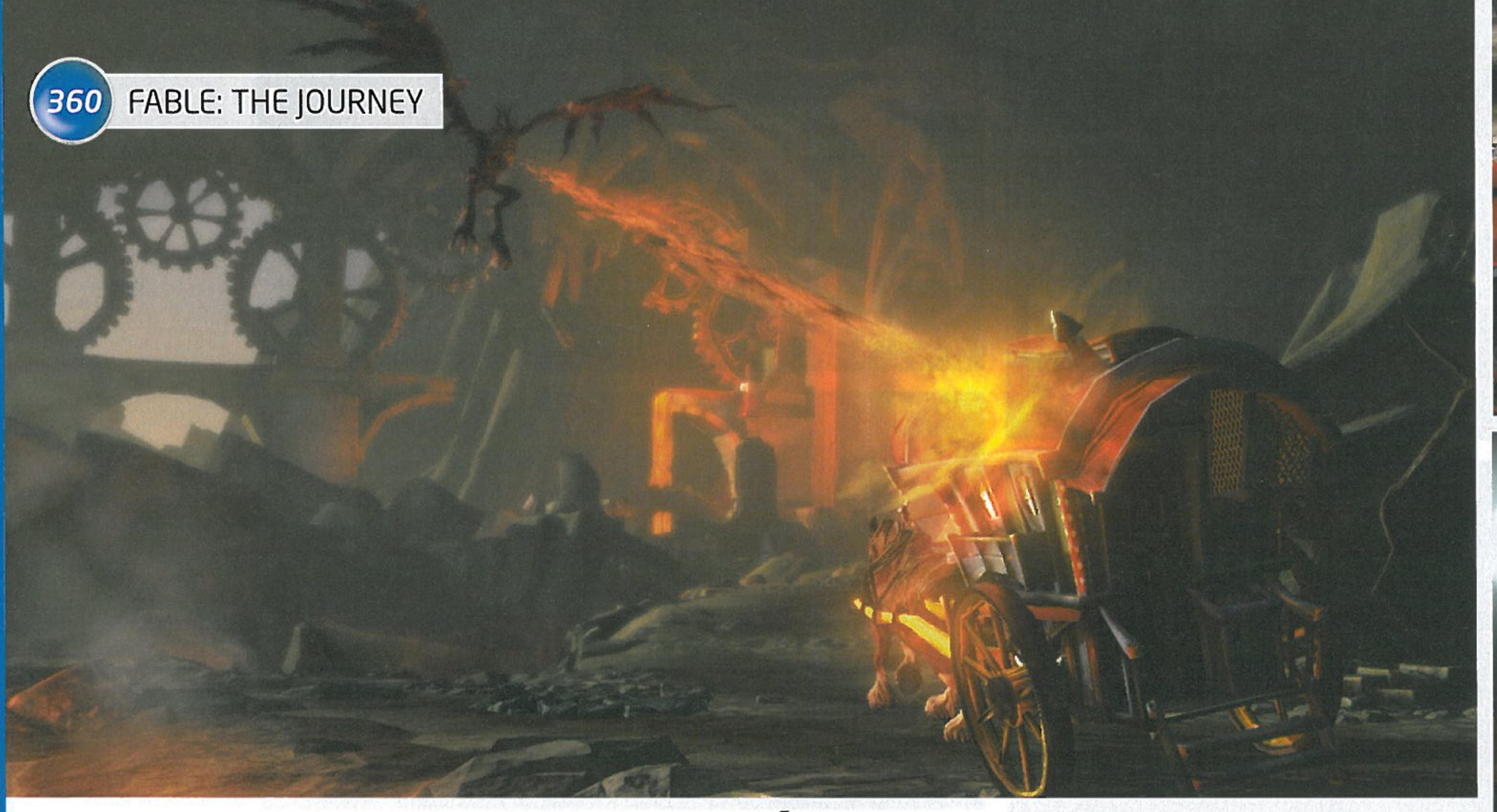
LOS COMBATES SERÁN UN ARDUO DESAFÍO, PERO NO RECOMENDAMOS BAJAR LA DIFICULTAD

quest se ve involucrado nuestro querido brujo albino. No queremos destriparos el grueso de la misión para que la descubráis vosotros mismos pero sí que os vamos a situar un poco y que veáis por dónde van los tiros. Nos encontramos en la ciudad en ruinas de Loc Muinne, el eje sobre el que gira el capítulo tres. En esta ciudad, reconocida, entre otras razones, por su entorno montañoso y boscoso al otro lado de sus murallas –área en la que transcurre otra de las misiones, en la cual aparece el nuevo personaje femenino Brigida Paperbrock–, el brujo Geralt de Rivia se topa de nuevo con Cynthia, personaje secundario en la historia de *The Witcher 2*. Esta joven es la aprendiz de la poderosa hechicera Philippa Eilhart, y no solo eso, sino que también es espía del imperio Nilfgaardian. Cynthia dirige a Geralt a un laboratorio que pertenece a un hechicero llamado Aep Daerhenna, que según parece ha descubierto información valiosa sobre los Vrans. Uno se pregunta: "¿Qué es lo que anda buscando el servicio secreto del imperio Nilfgaardian en el subsuelo de la ciudad de Loc Muinne?". He ahí la cuestión. Si accedes a colaborar con Cynthia en su inquietante investigación te embarcarás en una peliaguda misión en los caminos subterráneos y mazmorras de la ciudad en busca de respuestas.

Al menos en esta expedición no estás solo. Aunque, a pesar de ello, si algo nos llamó la atención fue la dificultad de los combates contra monstruosas criaturas que infestan los oscuros y lúgubres escenarios. Bien es cierto que en la partida que jugamos no equipamos a Geralt a nuestro gusto, lo que tal vez habría sido de ayuda –y a pesar de la buena adaptación de los controles al pad, todavía teníamos que acostumbrarnos a ellos–, pero no fueron pocas las veces que nos mataron. Es fundamental combinar con cabeza las armas y las señales – la Quen de protección resulta útil– con el rodar, que nos permitirá escabullirnos de situaciones apuradas. En cualquier momento se puede rebajar la dificultad a fácil, pero no es una práctica que os recomendemos, la misión –y el juego en general– no se disfrutaría igual.

Os recordamos que este contenido añadido se podrá descargar para PC sin coste alguno. En definitiva, una misión que ayudará a expandir el universo de The Witcher y que seguro que satisface a aquellos que quedaron un poco decepcionados con el acto tres de *The Witcher 2*. ■

ESTA MISIÓN AÑADIDA AMPLIARÁ EL CAPÍTULO TRES, ALGO CORTO ANTES



ADMIRA ALBIÓN DESDE EL ASIENTO DE TU CARAVANA

Un viaje inolvidable a través de Albión subidos en una caravana e interactuando con el mundo gracias a la magia de Kinect. Una aventura made in Peter Molyneux.

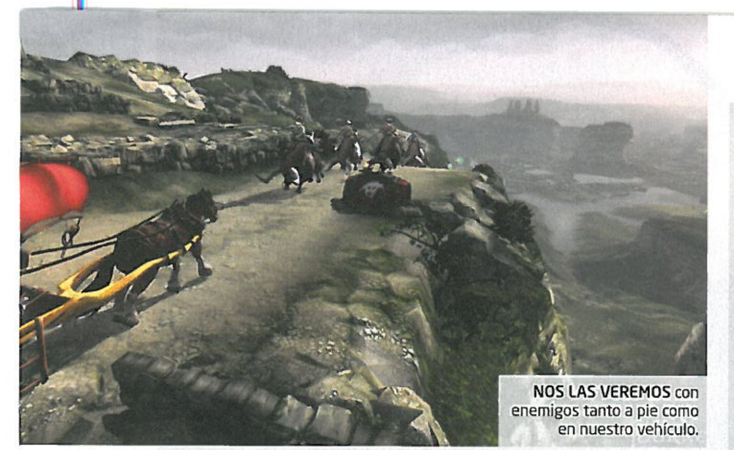
Hasta ahora nuestras visitar a Albión de la mano de Lionhead han estado llenas de combates y aventuras en tercera persona al más puro estilo action RPG, donde nuestras elecciones eran determinantes para el destino de nuestros paisanos. A tenor de lo visto en la próxima entrega de esta saga, eso se acabó. Han llegado nuevos tiempos para *Fable*, y ahora Peter Molyneux nos invita a dejar de usar el mando para sumergirnos por completo en una experiencia única gracias a la magia de Kinect.

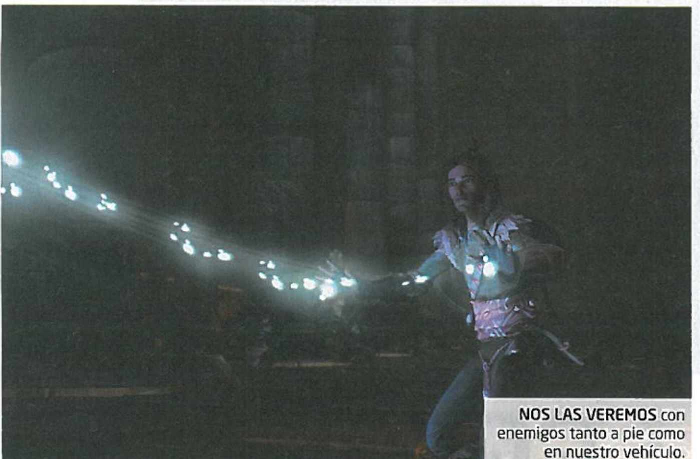
Y es que Lionhead ha intentado estar a la vanguardia de Kinect desde sus inicios. Si echamos la vista atrás recordaremos con cariño el proyecto Milo, aquella suerte de simulador de niño que no acabó de llegar a buen puerto. Tampoco tuvo mejor suerte las cacareadas posibilidades jugables con Kinect de *Fable 3*. Quizá para redimirse de esto, parece que ***Fable: The Journey*** es el perfecto legado de ambos. Por una parte utiliza tecnologías del primer proyecto y, por otra, nos traslada al mundo de *Fable* de una manera nunca vista hasta ahora.



CONDUCIREMOS UNA CARAVANA TIRADA por un caballo para viajar por Albión.

Encarnaremos, siempre en primera persona, a Gabriel, un simple habitante de Albión que tendrá que recorrer gran parte del mundo conocido en su caravana tirada por su caballo mientras huye de una extraña corrupción que parece estar afectando al universo que les rodea. La relación entre Gabriel y su montura tendrá una gran importancia, afectando nuestra manera de jugar,


NOS LAS VEREMOS con enemigos tanto a pie como en nuestro vehículo.


NOS LAS VEREMOS con enemigos tanto a pie como en nuestro vehículo.

Conjuros

EL USO DE LA MAGIA EN NUESTRAS MANOS

El sistema de conjuros de Fable: The Journey es una de las características más interesantes del título. Realizando determinados gestos usaremos los diferentes poderes. Estos podrán ser tanto destinados a los combates como a ciertos minijuegos. En los momentos de pelea podremos lanzar rayos, fuego, crear escudos, martillos, lanzas... Pero también podremos crear cañas de pescar y telescopios que se usarán para los diversos minijuegos que se incluirán (¡qué sería de nosotros sin minijuegos!). La manera de ir mejorando y descubriendo los diferentes poderes será matando enemigos y recolectando puntos de luz, que harán las veces de los clásicos puntos de experiencia del resto de títulos de este tipo.







Fable: The Journey

Género: **Acción/Rol**
Desarrolladora: **Lionhead Studios**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**




LA RELACIÓN QUE TENGAMOS con el caballo afectará al desarrollo de la aventura.



comportamiento y acciones al rendimiento e implicación del jugador en la aventura. Se trata de una mecánica ya usada por Peter Molyneux en anteriores entregas, solo que donde antes había un perro, ahora hay un caballo al que tendremos que acariciar, hablar con cariño, enseñar a responder a nuestras órdenes... Incluso se verá afectado por la manera de conducir la caravana, que se realizará como si fuera real. Es decir, tiraremos de las bridas, azotaremos al caballo, realizaremos movimientos con mayor o menor violencia... Podremos incluso herir a nuestro jamelgo si no tenemos suficiente cuidado, lo que afectará a su respuesta y a nuestra relación con él.

Pero como no solo de encuentros en caravana vive el hombre, también desmontaremos para explorar diferentes zonas con total libertad, siempre usando nuestro cuerpo como único mando. Será en estos segmentos donde viviremos nuestros encuentros más intensos, teniendo que librar combates con múltiples enemigos con la única ayuda de nuestros poderes mágicos. Con una mano controlaremos los hechizos –según el gesto, realizaremos unos u otros– y con la otra usaremos una especie de tentáculo que nos permitirá agarrar y lanzar tanto objetos como a personajes. La voz también tendrá un papel importante en esta parte, ya que servirá para aumentar el poder de nuestros conjuros. Así, si decimos por ejemplo, "muere ya, bastardo" mientras gritamos, nuestra magia será mucho más poderosa que si la lanzamos en silencio total. Cosas de Kinect...

UN HOMBRE, UN CABALLO, NUESTRA VOZ Y NUESTRAS MANOS. COMIENZA EL VIAJE POR EL MUNDO DE ALBION



LOS CONJUROS SERÁN LA herramienta fundamental en los combates.

Como no podía ser de otra forma, el título no rechaza de plano todas las convenciones de anteriores entregas y podremos tomar algunas decisiones morales menores y mejorar nuestras habilidades mediante su uso, pero aún nos queda mucho por ver para saber de este gran viaje que nos espera.. ■

PS3 360 PC RISEN 2: DARK WATERS



¡CUIDADO, QUÉ LLEGAN LOS PIRATAS!

Una sorpresa para los seguidores del título original. Piranha nos devuelve a las clásicas aventuras de piratas de toda la vida con un toque mágico muy especial.

Pues sí, amigos. Tras muchos dimes y diretes, verlo por encima en el pasado E3, y sentimientos encontrados con su primera entrega, Piranha Bytes nos ha dejado ver ya ***Risen 2: Dark Waters*** en un avanzadísimo estado de desarrollo y lo que hemos visto nos ha gustado mucho.

Ante todo, el universo que rodea *Risen* no es precisamente el de capa y espada o fantasía épica que pod emos estar acostumbrados, sobre todo cuando se trata de un RPG de aventuras. Como ejemplo, tenemos los geniales *Skyrim* o *Kingdoms of Amalur: Reckoning*. En ***Risen 2***, lo primero que destaca es un universo en el que sí existe la fabulación, pero estamos en un tiempo de piratas y de corte caribeño: Playas paradisíacas, islas perdidas y mar, mucho mar.

Al mismo tiempo, La propia estética del juego nos aleja del realismo de otros títulos y se acerca al cartoon menos extremo, muy cercano a lo visto en Fable. En cuanto a su dirección artística, la saga del señor Molyneux es lo primero que nos ha venido a la cabeza.

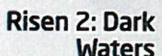


LA VERSIÓN DE PC destaca gráficamente, sobre todo en los escenarios.

Aun así, ***Risen 2: Dark Waters*** nos ha gustado sobre todo por presentar un RPG bien adaptado a consolas en el que nuestro personaje dispondrá de inventario, barra de acción (heredada de los MMO) y una serie de características llamadas talentos que son el quiz de la cuestión en el componente rolero y de desarrollo del personaje. No hablamos de complejos árboles con miles de combinaciones. Nuestro héroe dispone de una serie de







Género:
RPG
Desarrolladora:
Piranha Bytes
Editora:
Koch Media
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
27 abril 2011
Idioma:
Textos



EN EL JUEGO, RECORREREMOS multitud de islas, cada una más grande.



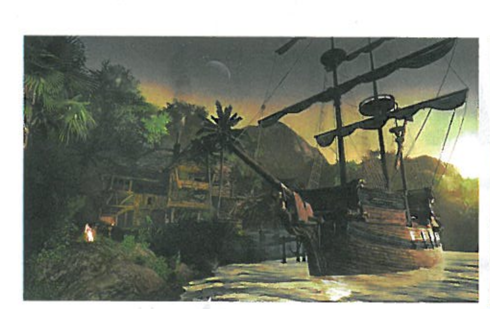
DEBEMOS HACERNOS CON los mapas locales para poder usar esta forma de orientarse.

Edición coleccionista

UN LANZAMIENTO POR TODO LO ALTO

Una prueba de que los amigos de Deep Silver se han tomado muy en serio este título y no van a permitir que se trate de algo menor, (gran error sería), es la espectacular edición coleccionista que nos tienen preparados. Por un valor de 59,99 euros en PC y 79,99 euros si hablamos de consolas, incluirá DVD del como se hizo, CD con la banda sonora, un poster doble con el mapa del mundo (no vienen las islas detalladas, así que dejad de aplaudir), una bandera pirata (Sí, síiiii), un amuleto colgante y una colección de tarjetas con artes del juego y, para terminar... ¡pegatinas!. Por otra parte, Risen 2 también apuesta por la política de DLCs y pondrá a disposición de sus usuarios La isla del Tesoro por 800 Microsoft Points o 9,99 euros. Aunque será gratuito para los que reserven el juego.







UN BUEN DETALLE DEL título, cargado de humor, son los ropajes con los que nos cubrimos.



talentos no excesivamente extensos y que podremos mejorar a lo largo de nuestra aventura de la forma que más nos convenza. Al mismo tiempo, su potenciación definirá también el modo en el que enfrentaremos los distintos puzles que el juego nos plantea. En esa relación entre el tipo de personaje que vayamos creando y la resolución de la aventura, es donde radica el acierto jugable de *Risen 2*. Podremos, por ejemplo, mejorar nuestras habilidades de convicción y usar habilidades sociales para conseguir nuestros objetivos. Por el contrario, si preferimos ser un 'mazas', ya imaginaréis cuál será la opción que tomemos a la hora de resolver situaciones. O podemos optar por el sigilo y la habilidad de forzar cerraduras... ¡Quien sabe! Lo que es claro es que también los NPCs tendrán una predisposición distinta hacia nosotros, según cómo haya sido nuestro comportamiento.

Al mismo tiempo, el juego destaca por su preciosismo gráfico. Como ya os hemos mencionado, *Risen 2: Dark Waters* presenta un diseño de personajes ligeramente cartoon, pero sus entornos y escenarios son de una calidad abrumadora, sobre todo en cuanto a iluminaciones y, algo menos, en cuanto a texturas, probablemente para ajustarse a las exigencias de memoria gráfica de las consolas. Aunque la versión de PC es más vistosa, no lo dudéis. Aun así, veremos también unos movimientos y scripts de los personajes con gran realismo y que dota al conjunto de una credibilidad narrativa que consigue implicarnos en la historia y disfrutar de un desarrollo que llega a las 40 horas.

PIRANHA BYTES HA DESCUBIERTO LA CLAVE PARA CONVENCER A LOS QUE RISEN LES SUPO A POCO



ALGUNOS ENEMIGOS SON REALMENTE grandes y peliagudos.

Risen 2: Dark Waters dará muchas alegrías a los que esperaban un evolución necesaria desde el primer *Risen*, con especial mención a su sentido del humor y a su combate, sencillo pero cargado de detalles (y golpes que aprenderemos, como patear al contrario, etc...) y una buena historia, épica como pocas. ¡Al abordaje! ■

MÁS CARNAZA PARA LOS 'ROLEROS-NINTENDEROS'

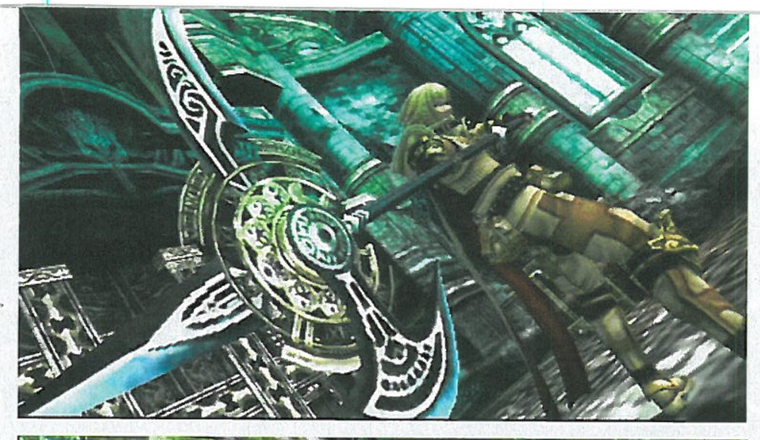
Una oleada de juegos de rol japonés ha hecho que salga a la luz una 'estirpe' de jugador que se creía extinguida. Con *Pandora's Tower*, Nintendo termina su apuesta por un género al que en Wii solo se acercaba con títulos como *The Legend of Zelda*.

Si mirásemos de reojo la portada del juego y nos pusiesen delante dos segundos de imágenes de los protagonistas en una de las charlas que acontecerán a lo largo del juego, no dudaríamos ni un segundo del tipo de juego que es ***Pandora's Tower***. Y nos equivocaríamos. La imagen que proyecta el juego es la del típico juego de rol japonés a la antigua usanza, al más puro estilo *Final Fantasy*. Un juego de rol ñoño a más no poder, con música épica y romántica y batallas interminables entre las que se entremezclarían escenas de diálogos para aclararnos qué demonios está pasando y por qué pasa. Lo dicho, nos equivocaríamos. Porque ***Pandora's Tower*** es un juego de rol japonés, sí, pero tiene más de *Zelda* que de *Final Fantasy*. De hecho, de éste puede que tenga la estética y poco más.

A lo que vamos es que el juego es pura acción, un joven con una cadena enfrentándose a todo tipo de bestias. Mmmmm... un joven, una cadena, castillos... ¿No suena demasiado a *Castlevania*? Efectivamente. No tenemos ni la más remota pista de si Gambarion y Konami se sentaron a negociar en algún punto que la historia de ***Pandora's Tower*** incluyese vampiros, pero habría sido ese *Castlevania* que Wii siempre echó de menos (ni siquiera merece la pena tratar de recordar los *Castlevania* que han aparecido en Wii en los últimos años). Esta mecánica de action-rpg está perfectamente acompa-

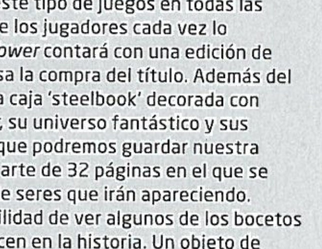


UN JOVEN, UNA CADENA, CASTILLOS... ¿CASTLEVANIA?





EL PROTAGONISTA DEBERÁ recorrer las 13 torres para liberar a Ceres.



Edición Coleccionista

TODO UN TESORO

Como suele ocurrir con este tipo de juegos en todas las plataformas, y dado que los jugadores cada vez lo demandan más, *Pandora's Tower* contará con una edición de coleccionista que hará valiosa la compra del título. Además del juego, el set constará de una caja 'steelbook' decorada con motivos de *Pandora's Tower*, su universo fantástico y sus escenarios y criaturas en la que podremos guardar nuestra copia del juego y un libro de arte de 32 páginas en el que se detalla la enorme variedad de seres que irán apareciendo. También tendremos la posibilidad de ver algunos de los bocetos de los personajes que aparecen en la historia. Un objeto de deseo para todos los fans.



Pandora's Tower

Género: **Acción/rol**
Desarrolladora: **Ganbarion**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Abril**
Idioma:
Textos
Voces



LAS ESCENAS CINEMÁTICAS SERVIRÁN para hilar las muchas acciones inconexas del juego.



LA BUENA GESTIÓN DEL INVENTARIO PERMITE QUE CREEMOS NUEVAS INVENCIONES PARA NUESTRO HÉROE

ñada de un control muy bien adaptado a las necesidades del juego y al que apenas hay que acostumbrarse pues lo hemos utilizado hace poquísimo en *Zelda*, con la diferencia de que en esta ocasión no contaremos con WiiMotion Plus, un mal menor.

Y con acción aquí nos referimos no solo a pegarnos de leches con todos los enemigos que pasen ante nosotros, sino a solucionar puzles de plataformas, recorrer escenarios buscando objetos y saltar de cornisa en cornisa al más puro estilo *Assassin's Creed*.

Eso sí, aquí llevaremos una cadena que tendrá una importancia máxima y será la principal arma con la que contará Ende, nuestro guerrero, para batir a los enemigos y superar muchos de los obstáculos que ofrece el entorno. De hecho, además de la cadena, el jugador podrá ir comprando y mejorando otras armas y escudos diferentes en esa parte más 'rolera' del juego.

Otro de los puntos de RPG más evidentes, aunque esté integrado un poco 'a capón' es la 'barra de afinidad' de la joven Ceres contigo. Cada vez que tengas una conversación con ella, podrás entregarle un regalo. En función del tipo de regalos que vayas eligiendo para ella, se irá marcando qué tipo de relación mantenéis y definirá cuál de los seis diferentes finales será el tuyo.

Te preguntarás, y con razón, a qué se debe la hostilidad de Ende. Lo cierto es que su amada, Ceres, una joven de 18 años, ha sido embrujada. Una maldición hace que se transforme en una monstruosa criatura y solo comiendo la carne de los monstruos que custodian las 13 torres del reino conseguirá detener la transformación total en una bestia inmunda. Ende ni se lo piensa. Se lanza a la aventura de acabar con las criaturas más horripilantes que podamos imaginar y, por el camino, irá descubriendo no solo por qué Ceres fue embrujada, sino qué subyace tras la maldición.

Una banda sonora compuesta de grandes obras de la música clásica bien escogidas y un concepto artístico que se fija en los grandes RPGs japoneses de finales de los noventa, convierten a ***Pandora's Tower*** en un diamante en bruto del catálogo de Wii. Una de esas rarezas que no llegarán al gran público pero que podrían haberse convertido en algo más.

La mezcla de cacería e historia romántica dará lugar tanto a momentos de lo más tiernos, como a las escenas de casquería más asquerosas que se hayan podido ver en Wii. Se trata de un panorama poco habitual en Wii, consola en la que los juegos suelen estar bien definidos. En esta ocasión la mezcla es de auténtica locura, pero eso no quita que resulte atractiva, interesante y de lo más recomendable que hay en el vacío horizonte de Wii. ■



End of Nations

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Petroglyph Games**
Editora: **UbiSoft**
Lanzamiento: **4Q 2012**
Jugadores: **1-52**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces
Textos

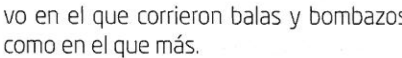


EL ASPECTO GRÁFICO DEL juego cada vez nos gusta más. End of Nations apunta alto para dominar el mercado de los RTS MMO.

QUE EL FUTURO ES MUY OSCURO...

En un viaje relámpago a Londres, nos enfrentamos, por segunda vez, al bombazo MMO RTS que preparan los chicos de Trion Worlds. Además, será free to play.

IMAGÍNATE LAS BATALLAS TOTALES con 52 jugadores conectados.



Y no nos hemos podido quedar más sorprendidos, porque en esta ocasión, muchas de las dudas han sido despejadas. Si la cosa ya apuntaba maneras hace unos meses cuando lo vimos por primera vez, ahora los chicos de Petroglyph Games, sí, sí, los padres de la saga *Command & Conquer*, nos presentan un título RTS puro, donde prima la estrategia y el enfrentamiento directo en combate, pero con la salvedad de que al ser MMO, los jugadores pugnan por la conquista de territorios en tiempo real y muestran su estado de pertenencia en un mapa mundial masivo. ¡Lo que hayas conquistado hoy, puede ser de otro mañana!.

Al mismo tiempo, hemos podido comprobar cómo se desarrollan y se personalizan todo tipo de unidades de infantería, acorazadas y de aire, y configurar los batallones específicos para cada combate con el arsenal del que ya dispongamos en ese momento. Toda una labor de preparación que será decisiva de cara al desenlace de los enfrentamientos.

Dos son los mapas que hemos podido ver, uno 1vs1, One Man Stand, que premia al que más aguante una serie de oleadas enemigas y que nos acerca a la compresión de los puntos de control (radio y de suministros, en este caso) y otro masivo en el que corrieron balas y bombazos como en el que más.

Además, nos hemos venido con las previsiones de lanzamiento que maneja ya Trion Worlds y con la confirmación de la publicación del juego free2play en España de la mano de UbiSoft. En verano comenzará la beta y, el 4Q de 2012, llegará finalmente el juego. ■



UN IMPRESIONANTE JUEGO DE estrategia en tiempo real que permitirá batallas masivas y permanentes. ¡Y encima es free to play!



DISPARA PRIMERO Y PREGUNTA después. ¿Y si hay civiles? La munición ilimitada es lo que tiene.



Microsoft Flight

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **Microsoft Studios**
Editora: **Microsoft**
3DVision: **Bueno**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **29 de febrero**

VUELVE FLIGHT SIMULATOR ¿O NO?

Microsoft Flight recupera la tradición de los simuladores aéreos de la firma actualizando la experiencia de vuelo a los nuevos tiempos.

TU RAPIDEZ EN EL manejo de PS Move será fundamental. Las oleadas de zombis no te darán tregua.

Cuando leáis esto, Microsoft Flight ya estará disponible para su descarga desde la propia web de Microsoft. Y digo tal cual, disponible para su descarga, porque lo primero que hay que destacar de Microsoft Flight es que se trata de un juego 'free to play'. ¿Se han vuelto locos? ¿Microsoft regalando algo? Pues sí. Los chicos de Redmond nos sorprenden con la renovación de la saga FS sin coste. Eso sí, luego habrá que pasar por caja para contenidos, extras, etc. Los que ya estáis acostumbrados a este nuevo sistema, no os sorprenderá.

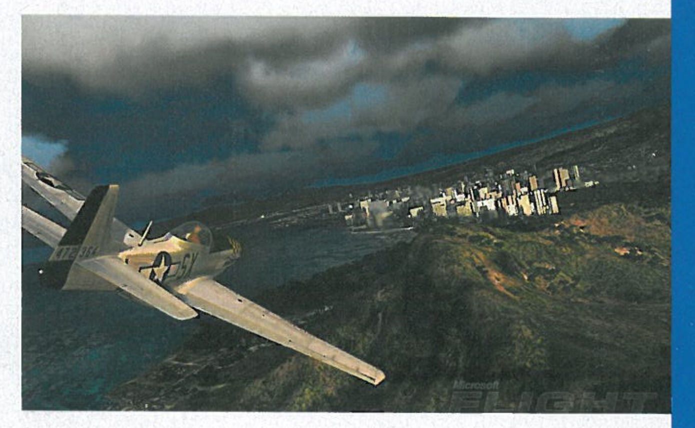
¿Y qué ofrece este juego? Lo cierto es que se trata de todo un lavado de cara de la saga, ligeramente simplificada, accesible y manejable a la perfección con ratón y teclado. Pero no os equivoquéis. Sigue siendo un simulador y, además, muy realista.

Microsoft Flight nos ofrece en su lanzamiento el mapa completo de las islas Hawái con un nivel de detalle absolutamente fiel a la realidad. Me imagino a Obama probando el juego: ¡Mira! ¡Ahí estudié yo!

La calidad gráfica, por lo tanto, es totalmente personalizable, y en sus niveles más altos, de una belleza brutal.

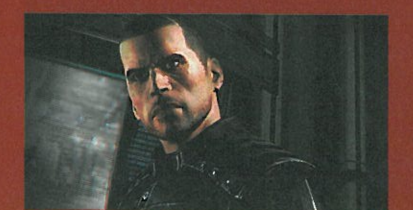
En cuanto a la jugabilidad, Microsoft Flight nos propone varios retos muy interesantes. Desde el vuelo libre hasta una serie de misiones y trabajos que tendremos que aceptar en los distintos aeropuertos de las islas. Además, podremos ponernos a prueba en unos retos de maniobra y control que son el alma de la fiesta. El juego presenta también la curiosidad del 'Aerocache Hunt', muy original, y que nos llevará a buscar en Bing –sí, en internet– pistas para saber qué zona de las islas deberemos visitar para encontrar tal o cual área, estructura, accidente natural... Impagable. Por supuesto, también tenemos la opción de multijugador a través de Live. Como el juego está conectado a Games for Windows, hay logros, y disponemos de un hangar al que iremos añadiendo aviones personalizables también en aspecto, pintura, etc., que podremos lucir. Los amantes de los altos vuelos estamos de enhorabuena con este Microsoft Flight. ■

LA REVISIÓN EN HD les sentará de maravilla a los zombis. Sangre y visceras en alta definición.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento







PC 360 PS3 RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

ACCIÓN A MANSALVA EN RACCOON CITY

Acción cooperativa, esa es la propuesta de este *Operation Raccoon City*, un título que escarba hondo en las raíces del mito para distanciarse del resto de la saga.

Desde siempre, *Resident Evil* había sido sinónimo de tensión, aventura, miedo... Sin embargo, los últimos tiempos están cambiando esa percepción de los jugadores respecto a la saga de Capcom. Donde antes veíamos tintes claros de una aventura de supervivencia ante hordas de zombis, ahora vemos un frenético juego de disparos con infectados de por medio. Este cambio tan radical no ha sido repentino, sino que se trata de un largo proceso que comenzó con *Resident Evil 4* y que culmina ahora con este ***Resident Evil: Operation Raccoon City***.

PC 360 PS3



RE: Operation Raccoon City

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Slant Six Games**
Editora: **Capcom**
Precio: **59,95€ (360, PS3); 39,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 8**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi






www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.0

Jugabilidad	Adicción
8.4	8.2



Nota final



8.9

La opinión

ESTAMOS ANTE UN título de acción con destellos de calidad pero también con fallos que lastran el resultado final. La falta de variedad de situaciones y la inexistencia de un verdadero modo para un solo jugador resultan un lastre para el producto.



Por Juan 'Xcast'

Ya se veía venir con el encargo de este proyecto a Slant Six Games, responsable de algunos de los últimos títulos de acción táctica de la franquicia *SOCOM*. Estos canadienses afincados en Vancouver han tratado de imprimir su inconfundible sello de identidad, haciendo de esta última entrega de Resident Evil todo un juego de acción cooperativo, de esos en los que iremos acompañados en todo momento de varios compañeros. Concretamente serán cuatro los personajes que aparecerán en pantalla, de entre seis posibilidades diferentes. Todos miembros de un comando de élite de Umbrella que trata de recuperar muestras del virus G desde los momentos primigenios de la franquicia, ofreciendo luz sobre algunos acontecimientos aún oscuros. En este aspecto es loable el trabajo del equipo de desarrollo para conseguir que la ambientación e historia se complementen a la perfección con las líneas maestras marcadas por los títulos originales. Así, visitaremos viejos escenarios con nueva cara, con especial protagonismo para las calles de una arrasada Raccoon City. »

- > Buen apartado técnico y sonoro.
- > Adaptación perfecta del universo RE.
- > Horas y horas de diversión.

Arriba y abajo

- > En solitario pierde enteros.
- > Habilidades de personajes limitadas.
- > IA de compañeros y enemigos regulera.

También nos cruzaremos con algunos personajes importantes de anteriores entregas, e incluso los enemigos serán comunes a las primeras iteraciones de la saga. Desde los zombis clásicos o los lickers hasta bestias mutantes de la talla de Némesis y Birkin.

La mecánica de juego, como hemos dicho, será de un juego de acción en tercera persona con coberturas, con cuatro comandos en todo momento en pantalla. Los jugadores deberán cooperar para superar las misiones existentes (9 en total), teniendo que coordinar las distintas habilidades de cada uno de los personajes. En este aspecto cabe comentar que cada avatar tendrá dos habilidades pasivas siempre activas y una habilidad más a elegir entre tres opciones. Todas ellas se pueden mejorar hasta tres niveles con los puntos de experiencia que iremos ganando al jugar en cualquiera de los modos de juego. Este sistema de mejora se nos antoja un tanto simple y limitado como para conseguir enganchar a largo plazo, ya que tras unas pocas horas de juego habremos conseguido desbloquear nuestras habilidades favoritas sin demasiadas complicaciones. Además, tampoco estamos hablando de una cantidad loca de posibilidades...

En cuanto a la variedad de situaciones con las que nos toparemos, no hay grandes sorpresas, encontrándonos con tiroteos de todos los tipos y colores, muchas sin demasiada imaginación. La novedad viene del hecho de encontrarnos en una guerra a tres bandas, ya que como miembros de Umbrella nos enfrentaremos a las fuerzas del orden y estos a su vez a los zombis –igual que nosotros–. Esto añade una capa de profundidad e interés superior a la jugabilidad, ganando enteros este *RE: Operation Raccoon City*. Sin embargo, se echan de menos situaciones que traten de hacernos usar el cerebro y no solo los pulgares. Sin embargo, el mayor error del programa no reside en su realización, sino que parte de su concepción, y es que estamos ante un título que en solitario pierde enteros por culpa de una inteligencia artificial de nuestros compañeros simplemente aceptable (el resto de IAs tampoco brillan en exceso), lo que unido a la imposibilidad de superar los niveles sin la compañía de nuestros compañeros de escuadrón...

ESTE RESIDENT EVIL OCCIDENTAL RESPETA LO JUSTO SUS RAÍCES

Y, a pesar de todo, estamos ante un título que nos gusta, con una brillante realización técnica y un apartado sonoro por encima de la media que llega a incluir doblaje al español. Incluso se ha tenido la 'delicadeza' de ofrecer una gran variedad de opciones competitivas por equipos, nada que nos vaya a dejar sin habla, pero perfecto para ampliar la vida de *RE: Operation Raccoon City* unas cuantas horas, más allá del modo campaña. ■

Interferencias



RESIDENT EVIL 5



GEARS OF WAR



RESIDENT EVIL 2



LA VARIEDAD Y NÚMERO de zombis en pantalla puede ser abrumadora.

360 PS3 PC MASS EFFECT 3

LA ÚLTIMA BATALLA DE JOHN SHEPARD



Bioware pone punto final a la trilogía protagonizada por John Shepard con un título que toma lo mejor de anteriores entregas y lo potencia hasta el infinito.


LA NAVE NORMANDIA ESTARÁ repleta de casi todos los personajes conocidos de la saga.

Hace cinco años Bioware se sacó de la manga una aventura ambiciosa aventura de ciencia ficción a medio camino entre el shooter táctico en tercera persona y el rol con mayor carga argumental y emocional jamás visto. Su éxito resultó ser abrumador y se confirmo un par de años más tarde con una excelente secuela, algo más enfocada a la acción. Así, con la vitola de saga de culto para la presente generación llega por fin la tercera entrega de este franquicia de nuevo cuño, el título que pretende poner fin a la historia de John Shepard, protagonista de *Mass Effect* desde la concepción original del título.

La historia que se nos ofrece en esta ocasión no es sino la culminación de los evento anteriormente narrados en *Mass Effect 1* y *2*, hasta el punto de que será posible importar nuestra partida de anteriores juegos para ver las repercusiones de cada una de las decisiones que tomamos en su momento. Y es que tendremos que preparar a la galaxia para el combate definitivo contra los Segadores. Mientras en anteriores entregas la línea argumental se centraba en el reclutamiento de miembros para nuestro equipo, ahora tendremos que conseguir alinear a las grandes civilizaciones de la galaxia. Esto hará que el núcleo de misiones principales sea más amplio y flexible que lo ya conocido, cambiando un tanto el ritmo de *Mass Effect 3* y consiguiendo aún mayores cotas de inmersión dentro de la acción.

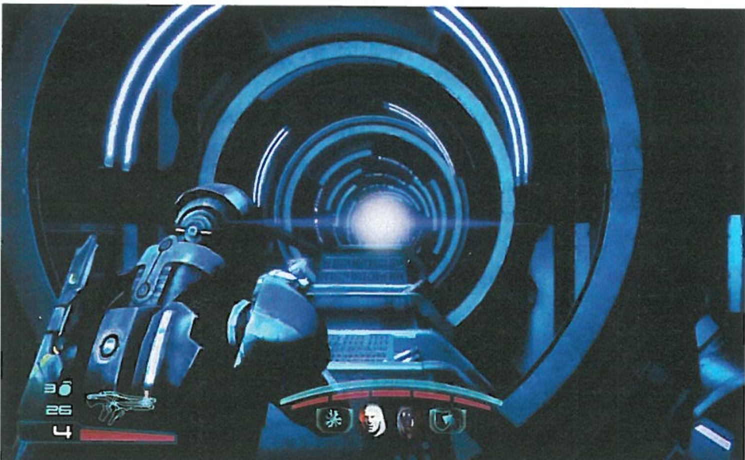
TODOS LOS COMPAÑEROS DE aventuras de anteriores entregas harán acto de presencia en Mass Effect 3.

SHEPARD SERÁ AHORA MUCHO más capaz en el combate tanto a corta como a larga distancia.

- >La increíble atención que presta a cada detalle.
- >Muy largo y variado.
- >Técnicamente soberbio.
- >Una experiencia única y muy recomendable.

Arriba y abajo

- >Durillo para novatos en la saga.
- >La exploración sigue sin dar con la tecla.





LA VISTA EN PRIMERA persona para precisar el tiro sigue siendo una constante durante el combate.

A estas tareas importantes se unen también un gran número de misiones secundarias que, en este caso, estarán mucho más relacionadas con la trama principal. Sin embargo estos cambios tienen una repercusión que para nosotros no es tan positiva, la casi desaparición de la exploración de los sistemas solares de las distintas agrupaciones planetarias. El sistema implementado para este fin se ha simplificado hasta el extremo hasta reducir su importancia casi en exceso. Lo que sí resultará novedoso es el sistema de medición de nuestras probabilidades de éxito antes de la batalla final. Esta se realizará mediante una serie de marcadores que se mejorarán mediante la realización de tareas secundarias y el modo multijugador cooperativo.

En cuanto a la jugabilidad no encontraremos excesivos cambios respecto a lo que todos conocemos (y amamos). Es decir, estaremos ante un shooter en tercera persona donde las coberturas tienen tanta importancia como el uso de los poderes bióticos y mecánicos o las tácticas de combate, ya que tendremos que dar órdenes a los dos compañeros de batalla que elijamos para que nos acompañen.

La otra vertiente del título, el rol, sigue siendo ligero pese a los intentos de profundización de Bioware. Ahora podremos personalizar nuestras armas, mejorar las habilidades de los protagonistas en árboles de habilidades más complejos y lidiar con las decisiones que tomemos que, esta vez sí, serán mucho más relevantes que en anteriores entregas.

Nos referimos por ejemplo a la obligación de elegir un lado en los conflictos planetarios entre las distintas razas. Es en *Mass Effect 3* donde veremos realmente la importancia de tener un universo rico y pleno de vida. Un buen ejemplo de esto será cuando tratemos de poner a los Krogan de nuestro lado, para lo que deberemos encontrar una cura para la genofagia. Evidentemente esta decisión no gustará a otras razas de la galaxia, que se po- »

PC PS3 360



Mass Effect 3

Género: **Acción/RPG**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360, PS3); 49,95€ (PC)**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 4**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.6	9.8

Jugabilidad	Adicción
9.7	9.6




Nota final



La opinión

TENER UNA CONSOLA de sobremesa y no haber jugado a *Mass Effect* debería estar tipificado como delito. Una experiencia única que a nosotros nos ha marcado como pocas. Uno de los mejores títulos de la presente generación.



Por Juan 'Xcast'

COMO YA OCURRIÓ EN Mass Effect 3, la acción será el foco del juego.

Tres entregas

UN SOLO PROTAGONISTA

Una de las características más interesantes de *Mass Effect 3* es la posibilidad de llevar nuestra partida de *Mass Effect 2* (que a su vez puede venir de *Mass Effect* en Xbox 360 y PS3) para llevar hasta sus últimas consecuencias las decisiones que hayamos tomado. Sin embargo, si nos estrenamos en esta franquicia podremos comenzar seleccionando algunas opciones que determinarán el perfil de nuestro personaje como si hubiéramos jugado a juegos anteriores.

LA CAMPAÑA NOS REGALA ENTRE 25 Y 40 HORAS DE INTENSOS COMBATES Y ACCIÓN

» sicionarán en nuestra contra si ayudamos a esta raza guerrera... O quizás lo que prefiramos sea engañar a uno de ellos, aunque esto podría tener repercusiones aún más graves de cara a la batalla final y nuestra propia reputación.

Así, el avance durante las 25 a 40 horas que dura la campaña será mucho más intenso y relevante, con la aparición de todos nuestros compañeros de anteriores aventuras y algunas muertes inevitables que añaden un plus de dramatismo. Una verdadera gozada salpicada de intensos combates de lo más espectacular, que tendrán lugar en todo tipo de escenarios y contra una variedad de enemigos casi abrumadora.

Se podría decir que en Bioware han querido dar el resto, incluyendo cantidades ingentes de contenido e intentando dar cabida a todo tipo de jugadores. Esto último lo vemos al comenzar partida, con la selección del tipo de juego que queremos disfrutar. Podremos seleccionar entre una preferencia por la acción, por el rol o centrarnos en la historia, para poder personalizar así la experiencia de juego, disminuyendo la importancia del resto de factores. Por si había algún perdido, la opción idónea para jugar a *Mass Effect* 3 es el rol, para luego modificar la dificultad conforme a nuestra habilidad.

Un punto negativo que encontraremos son las tan cacareadas opciones de control por voz de Kinect, no disponibles en nuestro idioma. Un pequeño palo, que no empeora la gran sensación general que ofrece el título. Esta tara no tendrá importancia en el modo multijugador, ya que nos permitirá jugar con tres amigos a través de la red en varios mapas extraídos de la campaña. No es que hayan inventado precisamente la Coca-Cola, ya que estamos ante un modo Horda modificado, pero es un añadido que agradecemos.

El buen acabado del título continua en sus aspectos técnicos, donde ofrece unos apartados gráfico y sonoro prácticamente perfectos y muy mejorados respecto a sus predecesores. Si bien existen pequeños lunares que lo alejan del 10, como son las pequeñas ralentizaciones que sufriremos sobre todo en la Ciudadela, y el inexistente doblaje a nuestro idioma (al menos está traducido al castellano, pero... ¿doblado para italianos y franceses pero no para nosotros? ¿En serio?). Estos errores no pueden tapar las grandes virtudes visuales y auditivas del producto, que ofrece algunos de los mejores modelados jamás vistos en un videojuego y una banda sonora de quitarse el sombrero.



DURANTE LAS IMÁGENES CINEMÁTICAS tendremos que tomar decisiones decisivas.

En resumidas cuentas y a pesar de estos pequeños detalles, *Mass Effect 3* es uno de los cinco videojuegos de esta generación con los que puedes poner los cuernos a tu novi@/marido/mujer. Una experiencia inolvidable. Hasta siempre Shepard. ■

Interferencias



GEARS OF WAR



STAR WARS: KOTOR



BLADE RUNNER


RADIO MARCA
LA RADIO QUE HACE AFICIÓN

AUGE Y CAÍDA DE UN NINJA LEGENDARIO

Ryu Hayabusa vuelve en su afán obsesivo de extraer litros y litros de sangre a cientos de donantes involuntarios. ¡Y con un brazo en carne viva!

> El apartado gráfico es una pasada.
> Buen diseño de niveles y enemigos.
> Modo multijugador.

Arriba y abajo

> Se ha perdido un poco la jugabilidad clásica.
> Demasiado sencillo para los más puristas.
> La historia es un poco 'chustera'.

La marcha de Tomonobu Itagaki, creador de *Ninja Gaiden*, de Team Ninja puso a todos los seguidores de la saga los pelos como escarpias. Ahora que nos llega por fin la tercera entrega, la primera sin Itagaki al frente, podemos decir a sus seguidores que sí, que sus temores estaban completamente fundados. Porque aunque no estamos ante un mal juego, es cierto que *Ninja Gaiden* ya no es lo que era. Pero todo cambia y evoluciona, ¿o no?

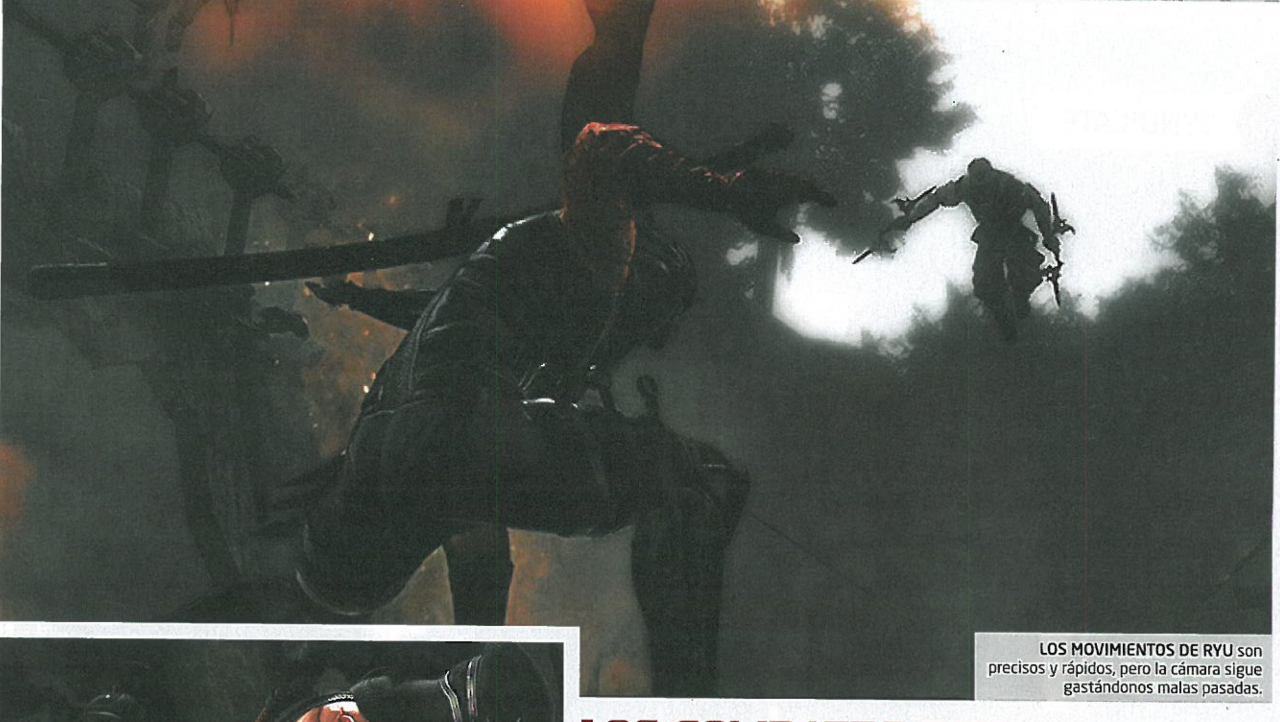
Estábamos obligados a comenzar así nuestro análisis, porque es verdad que el peso y la longevidad de esta saga clásica de Tecmo así lo merece, pero volvemos a repetir que no es un mal juego, solo que dista mucho de la jugabilidad y, sobre todo, de ese perfecto equilibrio entre acción frenética y coreografía cuidada, dificultad y reto que suponían los dos primeros juegos (sobre todo el primero). Pero dicho esto, vayamos al grano.

Ninja Gaiden 3 quiere seguir contándonos la historia de Ryu Hayabusa, manteniendo su espíritu extremadamente violento y sanguinolento. De hecho, el crujir de los huesos y el serrar de la sangre se transmite visualmente y mediante el vibrar del mando de la consola como nunca lo habíamos sentido. Pero el juego, en general, se ha convertido en un beat'em up 'machaca botones' en el que iremos eliminando a cientos de enemigos en pantalla, cada vez más complejos de matar, mientras intentamos esquivar a aquellos que nos arrojan misilazos desde puntos más alejados.

La historia del juego, un tanto simplona, convierte a Ryu en el único soldado que se enfrenta (recorriendo el planeta) a una organización terrorista que pretende conquistar el mundo en siete días. La salsa la pone un tipo enmascarado obsesionado con Hayabusa y que hace que la Espada del Dragón se funda en el brazo derecho



LOS MODOS MULTIJUGADOR RESULTAN bastante entretenidos si te va el 'rollo ninja'.



LOS MOVIMIENTOS DE RYU son precisos y rápidos, pero la cámara sigue gastándonos malas pasadas.



LOS COMBATES SON ENTRETENIDOS PERO TERMINAMOS MACHACANDO BOTONES SIN TON NI SON



HAY GOLPES ESPECIALES QUE eliminan a enemigos de forma rápida.

PLANEAR ES LA MANERA más habitual en la que Ryu accede a cada nivel del juego.

de Ryu, absorbiendo almas de cada enemigo caído, lo que hace que al ninja se le ponga muy mal cuerpo, aunque con ello gana algunos trucos mágicos muy útiles en plena batalla.

Los combates son bastante atractivos, y Ryu cuenta con una buena combinación de movimientos y combos para bloquear y atacar a los que se le aproximan desde todos los flancos. Salto, ataque rápido, ataque fuerte y el típico deslizamiento ninja para esquivar golpes será lo que necesitemos para acabar con todos. Eso y las ayudas de la magia (una barra se llena con los enemigos derrotados y permite desplegar un ataque Ki Nimpo muy espectacular). Esto, la katana que nos deja Ayane en la segunda misión del juego y, sobre todo, un espectacular arco de flechas explosivas, nos servirán para eliminar a cientos de miles de enemigos de las maneras más dolorosas posibles. El arco nos ha gustado especialmente, pues permite parar la acción durante unos instantes para poder acertar a los molestos enemigos con lanzacohetes.

Cada misión se desarrolla en un punto diferente del planeta (Reino Unido, Arabia Saudí, una isla perdida en el océano Índico...), lo que hace que los escenarios sean de lo más variado (como el camuflaje de los enemigos). En todos ellos hay que avanzar, escalar, elimar hordas ingentes de terroristas y enfrentarnos a entretenidos (y a veces enormes) enemigos finales. Por supuesto, los 'quick-time events' de siempre serán muy recurrentes, pero a un servidor se le han hecho amenos y parece que solo aparecen en los momentos justos y oportunos.

Como ya se ha dicho hasta la saciedad, *Ninja Gaiden 3* quiere ser un juego accesible a todo el mundo, por eso su modo 'Normal' es bastante más sencillo que los juegos anteriores. También tiene el modo 'Hero' que prácticamente se pasa solo. Eso sí, el modo 'Difícil' de verdad resulta un reto para los fans más acérrimos de la saga. Lo prometo.

En cuanto a los modos multijugador, no son para volverse locos, pero resultan muy entretenidos por equipos y cuentan con un alto nivel de personalización. Disfraza a tu ninja con todo tipo de caretas, trajes y armas y lucha codo con codo con otros amigos por dominar las partidas online. ■

PS3 360



Ninja Gaiden 3

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Team Ninja**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido 8.0

Jugabilidad



Adicción



Nota final



La opinión

NOS GUSTA, NOS divierte, nos entretiene y encima somos super fans de Hayabusa. Pero es verdad que el juego ha perdido un poco de alma y esos momentos imposibles en lo que había que rejugar a un enemigo 50 veces.



Por G. Maeso

UN FUTURO NO TAN PERFECTO COMO CREÍAS

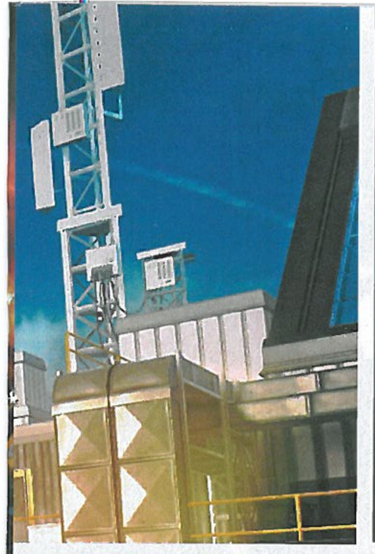
Nos metemos en la piel de un agente de Eurocorp para revivir un clásico cyberpunk del que ya poco queda entre sus bits. Acción de la buena y poco más.

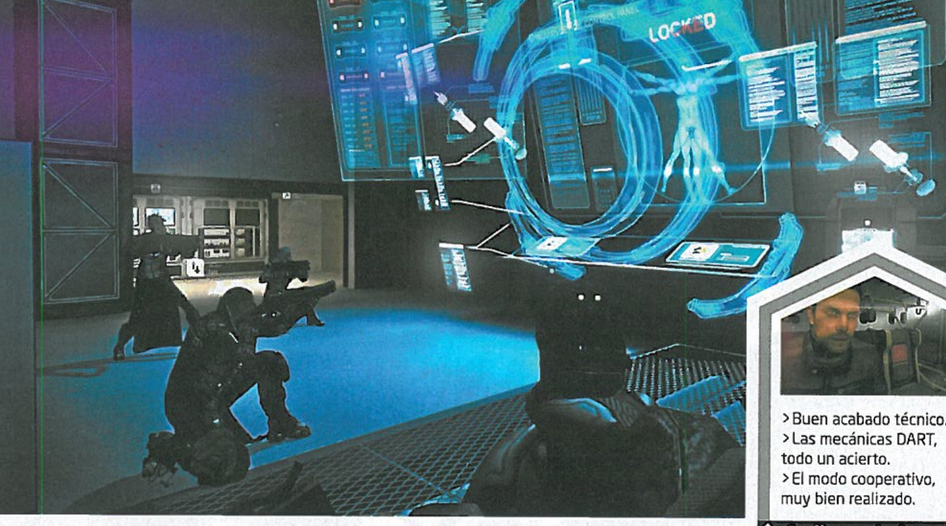


En un futuro en el que el 57% de los 15.000 millones de habitantes de la tierra están interconectados vía chip cerebral, el control de esos chips es poder. Por eso precisamente, en el mundo que *Syndicate* nos propone, los gobiernos han perdido peso a favor de las megacorporaciones que controlan la tecnología y a la población. Esta premisa es la misma que vimos hace 19 años en el clásico de estrategia de Bullfrog, y, sin embargo, es prácticamente el único punto en común que tiene con esta revisión.

Lo que en aquellos tiempos era planificación sesuda ahora se ha convertido en tiroteos frenéticos con pequeños toques de táctica. Los más ancianos del lugar considerarán este hecho como una violación en toda regla de un mito de los 90, pero a pesar de eso, este trabajo de Starbreeze le hace justicia. En primer lugar, por la excelente ambientación y trabajo visual que han realizado, ofreciendo un mundo diseñado fielmente según las directrices cyberpunk que acaba siendo creíble –si no fuera por las luces sobresaturadas que pueblan cada esquina de cada misión–. En segundo, porque en cierta forma trata de adaptar el concepto de manejar una unidad de cuatro mercenarios en su apartado cooperativo; sin duda, lo más brillante del título.

LOS EFECTOS DE LUZ CEGADORES ACABAN SIENDO ALGO CANSINOS







EL SISTEMA DART, LA clave que diferencia a *Syndicate* del resto de shooters.

>Buen acabado técnico.
>Las mecánicas DART, todo un acierto.
>El modo cooperativo, muy bien realizado.

Arriba y abajo

>Modo historia plano y algo corto.
>Combates finales faltos de originalidad.
>Sensación de que podría haber sido mucho mejor.

PC PS3 360



Syndicate

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Starbreeze**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360 y PS3) 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 4**
Idioma:
Textos
Voces

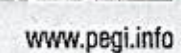
Habilidades

CASI PARA PARAR UN TREN

La clave de la jugabilidad de *Syndicate* en sus dos modos de juego son las habilidades DART y la mejora progresiva de estas. En el modo de un jugador lo conseguiremos mediante la extracción de chips de cerebros enemigos. En el cooperativo nos veremos sometidos al clásico sistema de niveles de experiencia que reina en el género en los últimos tiempos.

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.0
Sonido 8.5
Jugabilidad 8.3
Adicción 8.0

Nota final



Pero vayamos por partes. En lo que se refiere al modo historia, nos meteremos en la piel de un agente llamado Myles Kilo, atrapado en mitad de una guerra oculta entre megacorporaciones. Para más inri, tendrá que descubrir diversos secretos sobre su pasado y su lealtad llegará a cambiar durante la aventura. Nada sorpresivo y que no hayamos visto. Casi se podría decir que se trata de una historia algo genérica que no consigue atrapar al jugador de una manera absorbente. Solo sus mecánicas de juego DART consiguen hacer destacar al título. Podremos ralentizar el tiempo, ver a través de las paredes, inducir al suicidio, aturdir, hacer que los enemigos se vuelvan contra sus aliados... Una buena manera de añadir una ligera capa de estrategia a la acción frenética que inunda cada nivel. Resulta entretenido y los tiroteos están bien realizados,

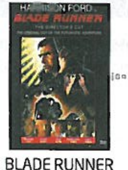


pero no consigue sorprender casi durante las 7 horas que dura a pesar del buen nivel técnico que muestra.

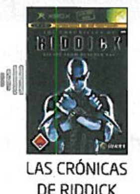
La 'salvación' en este caso es el modo cooperativo, que nos pone en misiones únicas junto a tres compañeros de batalla. Las habilidades DART también cambian, añadiendo posibilidades de potenciación a nuestros compañeros y a sus habilidades, y manteniendo un esquema de mejora de nuestro personaje similar al del modo campaña. Esto favorece aún más la necesidad de trabajar de forma conjunta, convirtiendo esta parte de Syndicate en la mejor de la propuesta. Si bien no es perfecta, ya que encontramos el sistema de puntuación algo desajustado, sí consigue entretenernos de una manera no tan genérica como en el modo para un jugador.

Haciendo balance, este título de Starbreeze no pasará a la historia por ninguna de sus virtudes, pero consigue mantener el tipo tanto como juego de acción como pequeño homenaje al título original. ■

Interferencias



BLADE RUNNER



SYNDICATE (1993)

LAS CRÓNICAS DE RIDDICK

La opinión

QUEDA LA SENSACIÓN de que podría haber sido mejor con algo más de tiempo de desarrollo, sin embargo, tenemos que conformarnos con un juego de acción algo genérico que no consigue sobresalir entre la maraña de shooters.



Por Juan 'Xcast'

LA ÚLTIMA GRAN HISTORIA DE WII

Hironobu Sakaguchi y Nobuo Uematsu suman de nuevo sus talentos y crean uno de los mejores juegos de rol de los últimos años.

>Los abrumadores gráficos.
>La banda sonora.
>La historia, que recuerda a las mejores del género.
>El frenético sistema de combate.

Arriba y abajo

>A veces Wii no puede con todo y sufre ralentizaciones.
>Las 25 horas que dura saben a poco.

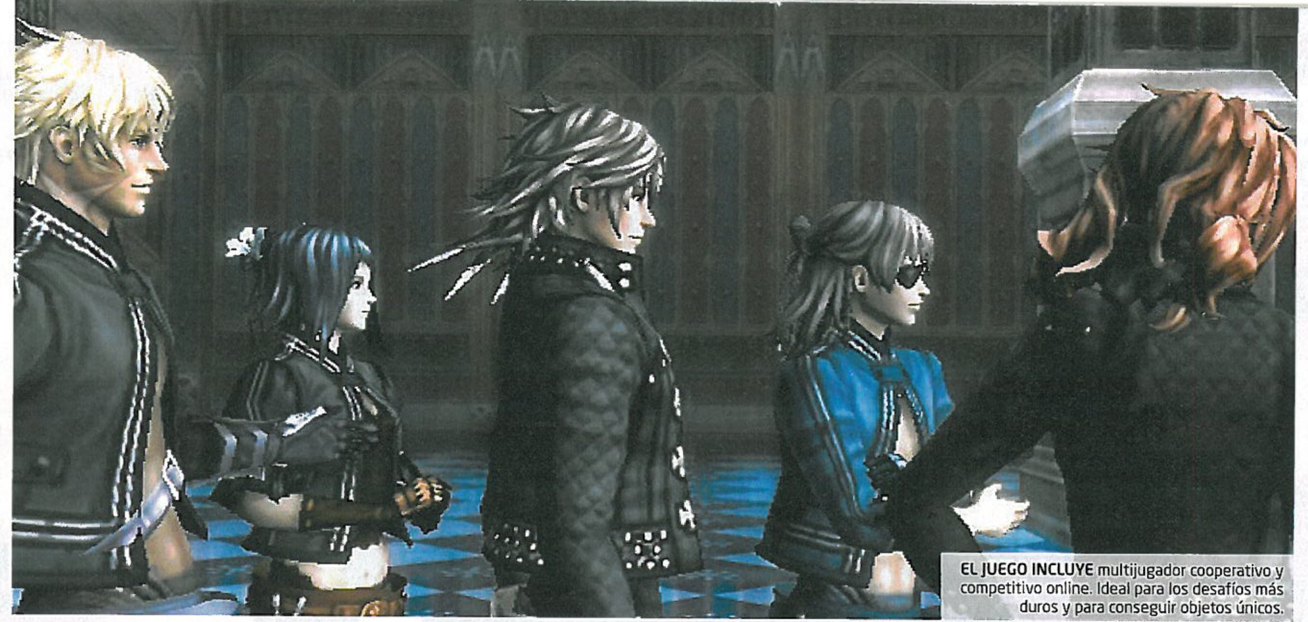
Ya desde el comienzo nos damos cuenta de que *The Last Story* no es un J-RPG tradicional, ya que carece de una larga introducción cinemática y nos sumerge de lleno en la acción pura y dura. Pasado y presente se entremezclan para contarnos los primeros compases de la historia de Zael, un joven mercenario de la Isla de Lázulis que lucha por medrar y entrar en la venerada orden de los Caballeros. Pero no estaremos solos en nuestra odisea, sino que tendremos a toda una cofradía a nuestro lado, cinco compañeros más, cada uno con sus habilidades únicas y sus propias personalidades e historias que descubrir.

Porque si en algo se caracterizan los juegos de Sakaguchi (padre de la saga *Final Fantasy*, por si necesita presentación) es en que no todo se resume en avanzar en la trama y eliminar a los malos, sino en que hay que tomarse su tiempo en explorar, en hablar con los personajes y conocerlos mejor, en profundizar en la gran cantidad de misiones secundarias que nos pueden pasar desapercibidas si nos dedicamos única y exclusivamente a pasarnos el juego.

La Isla de Lázulis tiene una ciudad maravillosa, llena de avenidas principales, plazas, tiendas y callejones oscuros y recovecos en los que anidan mil secretos. Mistwalker ha hecho un trabajo de titanes para diseñar y mover una ciudad así en Wii, tanto por tamaño como por los elementos que contiene. Está llena de personas a las que podemos pillar en diálogos de la vida cotidiana (una madre que regaña a su hijo), vendedores que nos atraen para que compremos sus mercancías o gente que, sencillamente, pasea. La mayor parte de las misiones secundarias surgen de hablar con sus habitantes y con nuestros compañeros en la taberna, así que si queremos sacar todo el jugo a *The Last Story* habrá que perderse más de una vez por el mercado o combatir en el Coliseo.



CADA COMPAÑERO ES ÚNICO y tiene su propia historia que descubrir.


EL JUEGO INCLUYE multijugador cooperativo y competitivo online. Ideal para los desafíos más duros y para conseguir objetos únicos.




EN LOS COMBATES podremos atraer los ataques para que nuestros magos lancen tranquilamente sus hechizos.


TENER LAS ARMAS Y armaduras a la última es fundamental para rendir al 100% en los combates.

MAS GRANDE, MAS BONITO, MÁS INTENSO... UNA DE LAS MEJORES SECUELAS VISTAS EN ESTA GENERACIÓN

Interiores, exteriores y personajes destacan por sus excelentes modelados, texturas y animaciones. Personajes grandes y expresivos, con multitud de detalles en las ropas y con cambios en su aspecto dependiendo del equipo que lleven en ese momento. Los reflejos del agua, la interactividad con los escenarios en los combates... Los interiores también destacan por su cantidad de detalles: las cómodas con la cubertería, las mesas llenas de comida, los detalles de las columnas y los motivos arquitectónicos... *The Last Story* es un juego que entra por los ojos.

Esto queda especialmente patente en los combates, en tiempo real y llenos de acción. Manejando siempre a Zael tendremos que tomar rápidas decisiones en el campo de batalla mientras atacamos de cerca, elegimos cómo usar los hechizos de nuestros magos, emboscamos para provocar daños devastadores con nuestros ataques furtivos... Además, los combates no los ganaremos yendo a lo loco, sino que muchas veces habrá que ir con un plan de ataque para sacar ventajas del terreno y de nuestras habilidades. Igual de importante para nuestro triunfo será tener el equipo apropiado y mejorado en las tiendas que abundan en todo Lázulis, equipo que podremos cambiar en medio de una batalla para optimizar nuestro rendimiento.

Y aunque podría seguir durante páginas enteras, no querría cerrar este análisis sin mencionar la sobresaliente banda sonora, a cargo de Nobuo Uematsu, encargado también de la música que sonaba en *Final Fantasy* y colaborador eterno de Sakaguchi. Una verdadera gozada.

Historia

PREPARA LAS PALOMITAS

The Last Story conjuga acción a raudales con momentos de exploración y cinemáticas hechas con el propio motor del juego, con las que avanzamos en la historia y conocemos mejor a nuestros amigos y los misterios de la Isla de Lázulis. Una historia muy bien construida.

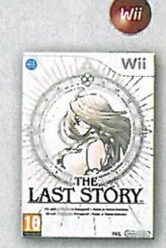
Interferencias


THE LEGEND OF ZELDA



BLUE DRAGON


FINAL FANTASY



The Last Story

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Mistwalker**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	8.3

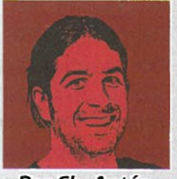


Nota final


9.0

La opinión

UN JUEGO DE rol con un apartado técnico sobresaliente que mezcla una historia clásica con una jugabilidad a prueba de bombas. Tal vez la última gran historia que nos hará llorar de emoción con nuestro mando de Wii.


Por Ch. Antón



AMIGOS DE RYU CONTRA AMIGOS DE JIN

Con la eterna coletilla de ser el 'crossover definitivo' llega el juego de lucha destinado a engancharnos durante este 2012. 'Round one, FIGHT!'

Hemos oído tantas veces aquello de "el mejor jugador de la historia", "la mejor película jamás producida" o "el juego definitivo" que la cantinela empieza a sonar de una manera peligrosamente parecida a la de la fábula de Pedro y el lobo. Sin embargo, hay momentos en que la ocasión realmente merece dicho adjetivo, convirtiéndose por méritos propios en todo un ejemplo para juegos venideros. Podemos decir, sin temor a equivocarnos, que estamos ante uno de esos casos con *Street Fighter X Tekken*, el enésimo título de lucha que mezcla combatientes con orígenes diferentes, en este caso de dos de las sagas de peleas más conocidas y con más solera a nivel mundial.

Con tales antecedentes Capcom tenía ante sí una tarea complicada, ya que seguidores de ambas franquicias iban a mirar con lupa cada uno de los aspectos del título. Quizá el más relevante sea el que se refiere al plantel de luchadores, donde parecen haber estudiado más que bien las incorporaciones. Pocos serán los personajes que echemos de menos en ambos bandos, con los imprescindibles al pie del cañón –Ryu, Kazama, Hwoarang, Guile...– y algunas incorporaciones muy bien traídas que apenas esperábamos –Poison, Hugo,



POR MÉRITOS PROPIOS ES EL MEJOR CROSSOVER DE LUCHA JAMÁS CREADO

> Gran cantidad de modos y posibilidades jugables.
> Sistema de combate pulido, preciso y perfecto.
> El plantel de luchadores, muy acertado.

Arriba y abajo

> Baja dificultad en los niveles por defecto.
> Algo complejo para los novatos en la lucha.
> Su online tiene algo de lag.

Kuma...–. El total de luchadores seleccionables es de 38, una cifra elevada y más que suficiente para la ocasión. Si bien estamos seguros de que Capcom ya tiene en la recámara unas cuantas incorporaciones para las que tendremos que pasar por caja.

En cuanto al sistema de lucha, hay novedades. Este crossover se aleja de las florituras y brutalidades de *Marvel vs. Capcom*, a pesar de ser un juego de lucha 2 contra 2, para situarse de nuevo en un plano similar al mostrado en *Super Street Fighter IV*. Sin embargo, hay novedades en el control y en la jugabilidad que lo diferencian claramente de este título, añadiendo una nueva capa de complejidad a los combates. Nos referimos, por ejemplo, al sistema de cambio de personaje, que requiere una mayor precisión y planificación que lo ya experimentado, y que además añade nuevos combos y finalizaciones muy de agradecer. Otro gran cambio es el sistema de gemas, que son pequeños power ups que podemos equipar a nuestros personajes antes de cada partida. Estos otorgan poderes a los luchadores conforme sucedan determinadas situaciones de batalla. Por ejemplo, podemos mejorar nuestro daño, pero solo si conseguimos impactar un número determinado de veces. El poder personalizar estas gemas contribuye a aumentar aún más si cabe la profundidad del título.

JUGABILIDAD DE STREET FIGHTER IV CON UN BUEN LAVADO DE CARA

Por si todo esto no fuera suficiente, también se ha aumentado el número de modos de juego en solitario, con un modo desafío que se suma a los clásicos arcade, entrenamiento, etc.

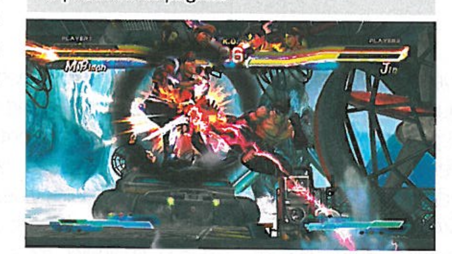
Y eso sin olvidar el ya indispensable multijugador a través de internet, esta vez para hasta cuatro jugadores simultáneos en equipos de dos. Se echa de menos un modo torneo, pero seguro que llegará en el futuro. Mientras tanto, las opciones online existentes son suficientes.

Street Fighter X Tekken no es un título revolucionario, pero mejora cada aspecto de sus predecesores y añade nuevas opciones y mecánicas que gustarán a los aficionados. Una vuelta de tuerca más a la fórmula de siempre, pero que consigue funcionar a las mil maravillas. ■

El plantel

DOS ESTILOS DE JUEGO

Los aficionados a la lucha sabrán que los estilos de combate de *Tekken* y de *Street Fighter* están bien diferenciados. Mientras uno apuesta por la lucha cuerpo a cuerpo sin apenas golpes de energía, el otro escapa de la realidad para ofrecernos un espectáculo digno de las películas de ciencia ficción. De ahí que surgieran dudas sobre el equilibrio de los combates por esta diferencia. Sin embargo, Capcom ha sabido subsanar la situación presentando casi sin variar los personajes originales de ambas sagas, pero dando una mayor importancia a los combos para ajustar el poder de los púgiles.



Interferencias



STREET FIGHTER IV — X-MEN VS. STREET FIGHTER — TEKKEN 3

Street Fighter X Tekken

PS3 360



Street Fighter X Tekken

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Koch Media**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,90€**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-7**
Idioma: **Textos** **Voces**



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.2
Sonido 9.0
Jugabilidad 9.0
Adicción 9.3




Nota final



La opinión

TENÍAMOS GANAS DE ver el resultado final de este experimento, y finalmente Capcom no sólo ha cumplido las expectativas, sino que las ha superado, consiguiendo un juego equilibrado, intenso y muy trabajado. Nos ha encantado su propuesta.



Por Juan 'Xcast'

NINTENDO ACIERTA CON SU SHOOTER MITOLÓGICO

Un título que se convertirá en objeto de deseo entre los jugadores de 3DS de todo el mundo. Un shooter sobre raíles y beat'em up que vuelve a la esencia NES pero con el stylus.

Menores de veinte, ni lo intentéis. Por mucho que os esforcéis no vais a recordar el primer *Kid Icarus*, y si pensáis que lo conocéis es porque Sakurai, su creador, se ocupó de meter al bueno de Pit en alguno de sus *Smash Bros* posteriores. ***Kid Icarus Uprising*** quiere (y puede) convertirse en el referente de los juegos de 3DS, de esos juegos con alma pretérita y tecnología punta. Podría ser un juego de DS perfectamente; las 3D solo son un punto más a favor de la experiencia, como lo es el muy divertido online que convertirá al título en el sucesor de *Mario Kart* entre los nintenderos más fanáticos del juego en red. Si Sakurai se fijó en algo fue en la pantalla táctil. Su intención desde el primer momento, y nos encantaría que se dijese la verdad sobre cuándo empezó el proyecto realmente, fue la de hacer un juego para 'jugones' utilizando la pantalla táctil. En mecánica y desarrollo recuerda más a los arcades 'matamarcianos' ochenteros que a cualquier experimento posterior de shooter sobre raíles, con la excepción de *Sin & Punishment*, que se convierte en referente constante tanto en la dirección de las cámaras como en el ajuste de la dificultad.

Castigo constante

Se coge con ganas desde el principio. Poco importan esos cuatro o cinco minutos que tendremos que ocupar acostumbrándonos

Multijugador

SMASH KID PARA SEIS

El multijugador que Sakurai ha ideado para este *Kid Icarus: Uprising* cuenta con algunos detalles que recuerdan a sus *Smash Bros*, como es el hecho de que aparezcan ítems y power-ups en mitad del combate. Existen dos modos: el libre y el que enfrenta a la Luz y a la Oscuridad. En los dos modos podemos jugar hasta seis jugadores en dos equipos de hasta tres ya sea en local o por internet. El segundo de los modos cuenta con el elemento más interesante: la aparición de un Pit Blanco (o Negro) superpoderoso al que derrotar para acabar con el rival y que surge cuando nuestro equipo se debilita.





El estandarte

UN PLÁSTICO QUE SALVARÁ VIDAS

Y manos. Tratar de jugar a *Kid Icarus: Uprising* sin el 'estandarte', como se llama al periférico con forma de atril que sirve para sujetar la consola mientras jugamos, es jugarse una artrosis en la muñeca y los dedos. La consola pesa, una de las manos sostiene el stylus y el pulgar de la otra debe estar en el stick. Nos quedan pocos puntos de apoyo. Utilízalo y evitarás destrozarte las manos. ¡A jugar sentaditos!







>Una joya hardcore sobre la pantalla táctil.
>Buena dosis de humor en todo momento.
>Técnicamente un deleite.
>Enorme profundidad con el sistema de intensidad.

Arriba y abajo

>Imposible jugar sin el estandarte.
>Si eres zurdo, lo tienes crudo.

NO PODRÁS QUITAR LA mirada de la pantalla principal ni un segundo.

NO SE CARACTERIZA POR contar con el 3D más acentuado del catálogo de 3DS.

a un control que usará el stick para mover la cámara y la pantalla táctil para mover la retícula de apuntado mientras disparamos con el botón superior. Lo cierto es que en seguida nos veremos metidos en materia, hasta tal punto que muchas veces pasaremos por alto los divertidos (aunque en inglés subtitulado) comentarios que se desarrollan en la pantalla inferior de la consola. Demasiada tensión, demasiada acción y un frenesí que se traduce en diversión en estado puro. Para destilarla y extraer la esencia, Sakurai se inventa un sistema, llamado 'Intensidad', con el que el jugador decide la dificultad del nivel en función del número de enemigos y con un número del 0.0 al 9.0. Más nivel, más recompensa... muchísimos más enemigos. La dificultad, de verdad, es inhumana. Besaré al que consiga pasar el juego en 9.0. De la misma forma que patearía el culo del que dijese que ha acabado el juego en 0.0, pues además de costarle dinero (los corazoncitos de los que se nutre la economía del juego), un bebé que toquetease la pantalla podría superarlo de principio a fin. A lo que vamos. Que si subes el nivel: ¡Castigado! Con más y más enemigos y la deshonra que para cualquier jugón supone que al no superar un nivel no puedas optar a jugarlo hasta que lo pases en el nivel inmediatamente inferior. Si lo haces en nivel muy bajo: ¡Castigado! Paga si quieres seguir adelante y olvida dedicar algo de lo que ganes al otro gran fuerte del juego: la armería.



4000 formas de matar

Debemos prestar atención, y mucha, a lo que Pit lleva entre manos. Uno de los elementos clave del juego, que lo alargará todo lo que queramos, es la locura de arsenal que tendremos a nuestra disposición. A medida que acumulemos 'dinero' podremos ir adquiriendo nuevas armas de la armería que, y aquí viene lo bueno, tendremos la opción de mejorar y (hacemos la ola) fusionar. En la armería habrá una tabla de opciones de fusión entre los diez tipos de armas distintas (mazas, cañones, puños,...) que darán lugar a cerca de 4000 opciones de brutalidad distinta. Un toque de BioShock más para el título es el concepto de Dones, una serie de habilidades de curación, velocidad, etcétera, que conseguiremos encajar en nuestro personaje a través de un sistema analógico que exigirá destreza en Tetris.

Con *Kid Icarus: Uprising*, Nintendo da en el blanco de los admiradores de la marca. Recuperan un héroe que nunca tuvo grandes secuelas y lo convierten en embajador de lo que debe ser un juego de 3DS: un título ágil, técnicamente perfecto (el apartado gráfico es para alucinar), con opciones online para que el multijugador prolongue la leyenda del juego y tan difícil y con un sistema de armería tan elaborado que los foros de jugones de medio mundo echarán humo durante meses. Nintendo, esta vez sí.



3DS



Kid Icarus: Uprising

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Project Sora**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info



Las notas

Gráficos 9.7
Sonido 8.9
Jugabilidad 8.5
Adicción 9.9







Nota final



9.5

La opinión

CREO QUE ERA esto lo que llevaba esperando en 3DS desde que apareciese la consola. El 3D es anecdótico, pero la mecánica de juego frenético y el elaboradísimo sistema de control (peana mediante) hacen que lo adoremos.



Por Ch. Antón





SSX

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.0



Jugabilidad	Adicción
8.9	9.2



Nota final

9.0

La opinión

FRENÉTICO, MUY LOCO y muy adictivo. La franquicia de nieve de EA Sports vuelve por la puerta grande y respeta la esencia arcade de la saga. Lo hemos pasado genial en esos descensos letales, aunque echamos en falta modos online competitivos reales.



Por G. Maeso

360 PS3 SSX

EL ARTE DE CAER MONTAÑA ABAJO

Sube a un helicóptero, busca el pico nevado más escarpado y lánzate al descenso más brutal que hayas experimentado. Y recuerda que la tabla no es lo único que puede partirse en dos.

> Frenético y muy divertido.
> El sistema de control de trucos.
> El modo exploración, las recompensas...
> Puedes poner tu propia banda sonora.

Arriba y abajo

> Echamos en falta un modo online más de verdad.

Parecía que los juegos de snowboard habían desaparecido de nuestras vidas y ya echábamos en falta los descensos imposibles, las piruetas, la nieve en la cara... Pero para quitarnos el mono EA Sports ha recuperado la mítica saga *SSX*, que viene renovada con un título arcade brutal que se basa en la espectacularidad del freeride, donde los riders descienden picos de lo más escarpado, fuera de pista, deslizándose por acantilados imposibles.

Hay que volver a recordar que *SSX* es un juego extremadamente arcade, aquí cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia: trajes de vuelo para planear entre las grietas, piolets para agarrarnos en el hielo, saltos kilométricos que partirián las rodillas a cualquiera.... Pero esto es lo que lo convierte en un juego muy divertido. En el modo historia del título recorreremos el mundo para conquistar los nueve descensos más letales del planeta, lo que nos servirá de entrenamiento para afrontar el verdadero alma del título: el modo Exploración. En este modo tenemos incontables escenarios a nuestra disposición, para realizar los mejores descensos, obtener puntos, desbloquear riders, material y extras y convertirnos en los mejores del planeta.

En el juego disfrutaremos de descensos de todo tipo, con bajadas nocturnas, con necesidad de oxígeno en alturas imposibles y hasta huyendo de terribles aludes montaña abajo. Todo ello recogiendo puntos por nuestra habilidad, velocidad y suma de trucos imposibles. La gestión de los trucos ahora se hace con el stick derecho del mando, con lo que todo es más fácil. Además, el juego cuenta con opciones online de lo más atractivo, con la posibilidad de competir con fantasmas de amigos, colocar recompensas en la montaña, comparar puntuaciones... ■



TODO COMIENZA CON UN viaje en helicóptero a las cima más locas del mundo.



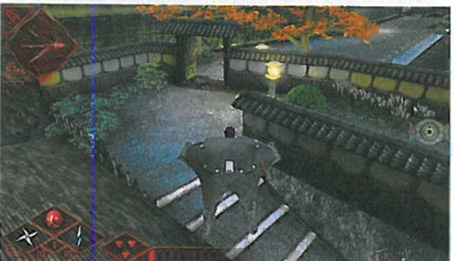
APARTE DE LA TEMÁTICA del snowboard, SSX es un juego arcade 'consigue puntos' de los de toda la vida.



LA PROGRESIÓN DEL PERSONAJE adereza la jugabilidad con pequeños toques de rol.







EL SIGILOSO CAMINO DEL ASESINO NINJA

Los creadores de *Tenchu* y *Way of the Samurai* se estrenan en PS Vita con una nueva entrega de la saga que mezcla la jugabilidad de ambas sagas pero con algunas sombras.

Si hay algo en lo que Acquire es toda una experta, es en desarrollar videojuegos ambientados en el Japón feudal repletos de ninjas y samuráis. Después de lanzar las prestigiosas sagas de *Tenchu* y *Way of the Samurai*, nos obsequian ahora con una nueva entrega de esta singular serie de temática similar para la recién estrenada portátil de Sony, incluyendo notables novedades..

Shinobido 2: Revenge of Zen nos mete en la piel de un ninja de la región de Utakata, una bella zona nipona que ahora se encuentra en plena guerra civil entre tres clanes diferentes. Estas organizaciones nos asignarán las diversas misiones

GRACIAS AL PANEL TRASERO APUNTAMOS CON LAS ARMAS

que iremos superando con objetivos que van desde el asesinato directo hasta la recogida de diversos objetos, pasando por el transporte de documentos.

La mecánica de estos encargos se despliega en dos vertientes distintas. Por un lado, al estilo más rolero de la serie *Way of the Samurai*, se nos permite administrar nuestro equipamiento con variopintas artimañas de este tipo de fríos asesinos, así como mejorar nuestras cualidades a medida que subimos de nivel. Una vez dentro de las distintas misiones, el sigilo –al estilo de la saga *Tenchu*– cobra el papel protagonista, debido a la dificultad que entrañan los enfrentamientos directos –ciertas irregularidades en el control de la cámara obstaculizan la focalización de los ataques en los enemigos–.

En el apartado técnico no destaca su calidad gráfica –bastante mediocre después de ver la versión de *Uncharted*–, pero sí el uso de las capacidades de PS Vita, como el panel táctil trasero para apuntar. ■

PSV



Shinobido 2: Revenge of Zen

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Acquire**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 

Sonido 

Jugabilidad 

Adicción 

Nota final

7.8

La opinión

SI HAS DISFRUTADO con cualquier entrega de Way of the Samurai o, sobre todo, de la saga Tenchu, a buen seguro te divertirás con este título. Si tan solo te gusta la acción y el sigilo, también es recomendable.



Por Alejandro Peña

PS3 360



Birds of Steel

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Gaijin Entertainment**
Editora: **Konami**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **2-16**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.7

Jugabilidad	Adicción
8.5	8.5

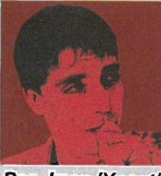
Nota final



8.5

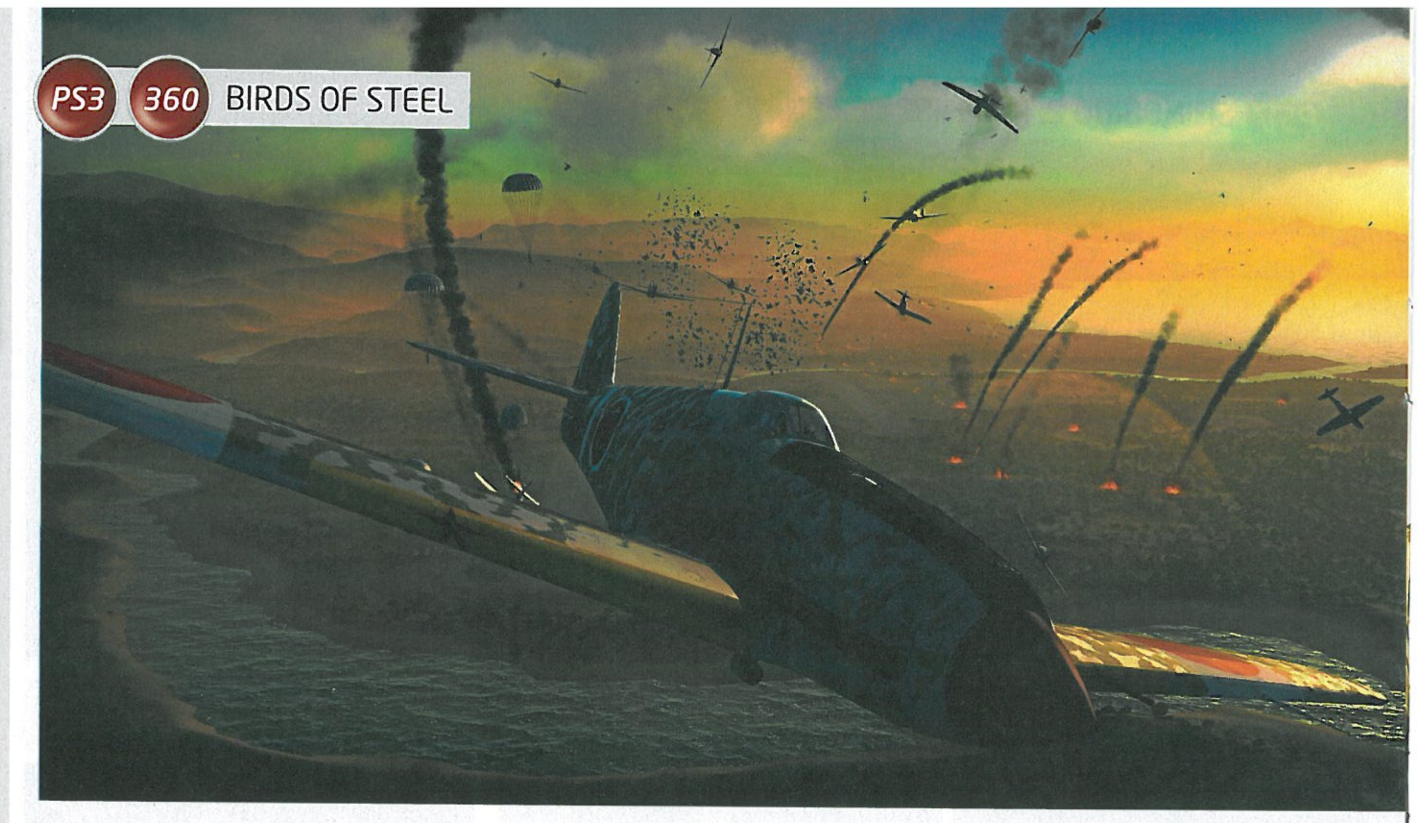
La opinión

LOS AFICIONADOS A la simulación aérea están de enhorabuena con este lanzamiento, sin duda, un obligatorio para su colección. Para el resto de jugadores, le falta pegada y carisma, aunque rebose calidad para agradar.



Por Juan 'Xcast'

PS3 360 BIRDS OF STEEL



CUANDO EL AIRE SE VUELVE UN INFIERNO

Gaijin Entertainment se ha propuesto mejorar el excelente sabor de boca que nos dejó IL-2 Sturmovik mediante un brillante título de aviones que nos sitúa en plena campaña del Pacífico de la II GM.

Si creíamos que la Segunda Guerra Mundial ya estaba demasiado vista, nos equivocábamos. Al menos eso pretende demostrar Gaijin Entertainment, que nos ofrece uno de los mejores simuladores/arcades de vuelo vistos en los últimos tiempos. Su mayor virtud es la posibilidad de configurar el juego a nuestro gusto, permitiendo simplificar los controles o lanzarnos a una locura realista.

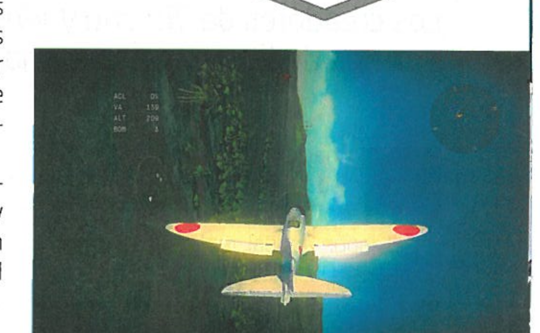
Sutilezas de manejo aparte, encontramos un título que trata de prestar atención tanto al multijugador como al juego en solitario, con un gran número de misiones en ambas vertientes. Si acaso parece que las opciones competitivas están algo más trabajadas, por lo que nos ocuparán un mayor número de horas. Esto no desmerece la variedad o detalle de las misiones para un jugador.

Gráficamente cumple con creces, mostrando detallados modelos y escenarios y gran número de elementos móviles sin un solo atisbo de ralentizaciones. Incluso el apartado sonoro nos ha cautivado. ■

> Gran cantidad de contenido jugable.
> Un control exquisito y adaptable a nuestra habilidad.
> Su precio.
> Excelentes opciones de juego online.

Arriba y abajo

> Continuista respecto a su predecesor.
> El contenido en solitario es algo escaso.





TANTO DENTRO DE FUERA de la cabina podremos hacer zoom.



EL ATAQUE DE PEARL Harbor desde el punto de vista nipón.



PC SHOGUN 2: LA CAÍDA DE LOS SAMURAI

LLEGÓ EL FINAL DE LA EDAD DEL HONOR

La vuelta de los amigos de Total War al uso de mosquetes, cañones, pólvora y demás pirotecnia. Estos japoneses...



>La fascinante época histórica.
>La Conquista del Avatar, el multi es genial.
>La música.

Arriba y abajo

>Evidentemente, no te gustará si no eres fan de los Total War.

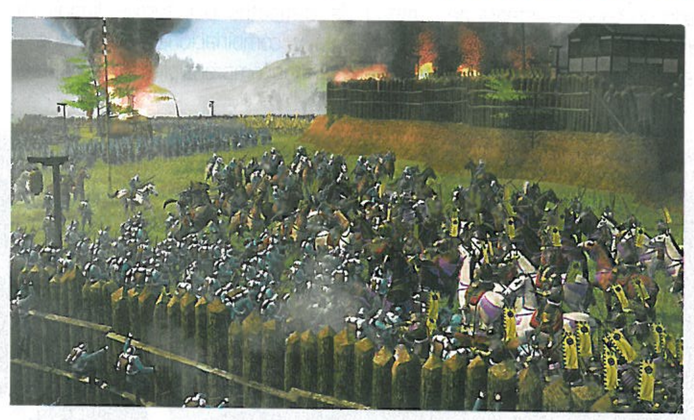
Aunque somos muchos los que llevamos admirando el fabuloso trabajo de The Creative Assembly con su serie de títulos Total War, desde los primeros *Medieval*, *Roma* e incluso el *Shogun* original, es cierto que *Shogun 2* le está trayendo muchas alegrías. Si vamos ya por dos campañas nuevas, añadidos de unidades, etc, ahora los chicos canadienses retuercen más el ya de por sí interesantísimo trasfondo histórico de *Shogun* y nos llevan 200 años en el tiempo, al siglo XIX.

En *La caída de los Samurai*, nos encontramos con la llegada de las fuerzas occidentales a Japón y cómo esto va a suponer una revolución tecnológica, social y política en las tierras del Shogunato y del Emperador. Ahora, precisamente, podremos escoger entre las dos facciones y tres modos de dificultad, dependiendo de con el clan que comencemos..

Las novedades jugables son más de las que parecen: La diplomacia y las alianzas son más determinantes y decisivas, el combate por mar y su posibilidad de apoyar las contiendas en tierra o incluso unos modos multijugador que se integran tanto en la campaña al podernos enfrentar a usuarios reales durante ella, como el modo de juego básicamente online, la Conquista del Avatar, que es, sin duda, el que le otorga al título su mayor poder de rejugabilidad.

Además, no os hará falta *Shogun 2* para jugarlo. ¡Es independiente!.

LA CONQUISTA DEL AVATAR MULTIJUGADOR ES SEMEJANTE A UN JUEGO DE TABLERO



LA INCORPORACIÓN DE UNIDADES modernas, más de 40, le da la vuelta a la experiencia de Shogun 2.

PC



Shogun 2: La caída de los Samurai

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **The Creative Assembly**
Editora: **SEGA**
Precio: **29,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.3	9.0	8.5	8.7

Nota final



8.8

La opinión

UNA VUELTA DE tuerca al impresionante Shogun 2, 200 años después con lo que eso supone para la economía (ferrocarril) y jugabilidad total. Una época fascinante para disfrutar de la estrategia con mucha acción de la exitosa saga Total War.



Por Juanma Castillo

PS3



Agarest Generations of War Zero

Género: **RPG/Estrategia**
Desarrolladora: **Idea Factory**
Editora: **BadLand Games**
Precio: **34,99€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas





Nota final

7.2

La opinión

LA PROFUNDIDAD DE sus sistemas, la extremadamente larga duración y el ser un juego tan de nicho hacen que para su público, lamentablemente en exclusiva para él, el título sea atractivo.



Por Chema Antón

PS3 AGAREST GENERATIONS OF WAR ZERO

ÉCHATE NOVIA Y CREA GUERREROS

Un complejo y profundo juego de rol táctico solo apto para los más fanáticos del género. Engendra la mejor generación de guerreros.

> Un juego de nicho para seguidores de los RPGs tácticos.
> Original modo de crear el personaje.
> Larguísima duración.

Arriba y abajo

> Gráficos algo pobres.
> Sin opciones multijugador.
> Al complejo para novatos.

Ha pasado una temporada desde que el juego saliese en otros países y más aún desde que viese la luz la primera entrega, pero para nada afecta al impacto que este nuevo *Agarest Generations of War Zero* tiene sobre nosotros, ya que desde el principio huele a juego algo pasado. Estamos ante un juego de rol táctico, al estilo de los *Final Fantasy Tactics* o *Disgaea* y con toda la ambientación manga de aquellos, pero al que le falta algo de fluidez, a pesar de haber ideado un curioso sistema de generación de personajes y de evolución de estos a lo largo del juego. El Soul Breed, una mecánica de 'ligue' y perpetuación de la especie, hará que generación tras generación nuestro personaje busque la mejor pareja femenina y producto de la unión surja una nueva criatura que mejore la anterior. Pero el juego no va de 'procrear' solo, sino de la épica lucha entre la luz y la oscuridad, el bien y el mal, las batallas más extensas...

Una de las principales pegas del título es que tiene una curva de aprendizaje inexistente, que pone al novato en la materia en mitad de combates por turnos llenos de estrategias y combinaciones de ataque y defensa algo incomprensibles en un primer momento. Pero ya hemos dicho que esto no es apto para nuevos en el género. Lo mejor es que el título ofrece más de 80 horas de juego, combates eternos y hordas de enemigos interminables. ■

Interferencias



AKIRA



VALKYRIA CHRONICLES



DISGAEA



SI NUNCA ANTES HAS jugado a algún título parecido te será difícil entrar en materia.



EL JUEGO CUENTA CON un trabajado sistema de cartas de habilidad.



LIDERANDO A UN EJÉRCITO PORTÁTIL

Las masivas batallas orientales conquistan la nueva portátil conservando su jugabilidad e incluyendo exclusivas formas de control.



>El modo cooperativo para cuatro jugadores.
>La gran cantidad de enemigos en pantalla.
>Las novedades incluidas por el control de PS Vita.

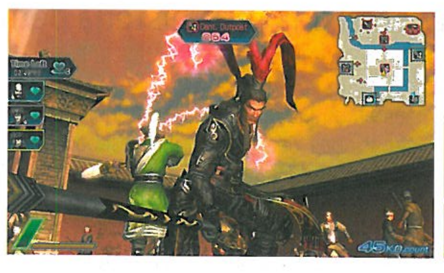
Arriba y abajo

>Voces y textos en inglés.
>Escasas opciones en línea.

La longeva saga de acción frenética *Dynasty Warriors* lleva casi quince años brindándonos batallas épicas entre los más famosos generales de la antigua China. Su éxito en territorio occidental no es equiparable al del Lejano Oriente, pero hay muchos jugadores que disfrutan incontables horas con cada una de sus entregas.

Tecmo Koei no ha dejado escapar el tren de la nueva portátil de Sony y nos trae desde sus inicios un título exclusivo para esta plataforma que hace gala de la misma espectacularidad de los combates masivos, pero además introduciendo las posibilidades de control inéditas propias de PS Vita.

De este modo, abordaremos muy distintas formas de efectuar los ataques especiales de cada uno de los 65 personajes controlables, obligándonos en unas ocasiones a presionar la pantalla táctil y agitar la consola (para usar el sensor giroscópico), y en otras a utilizar el panel táctil trasero. Asimismo, en plena batalla nos sorprenderán eventos especiales como emboscadas o duelos contra jefes, en los cuales tendremos que ser rápidos y pulsar la pantalla táctil donde se nos marca si queremos sobrevivir. Además de la clásica campaña, contaremos con un nuevo modo denominado Conquista (también disponible online), en el cual escogeremos a nuestra facción y personalizaremos a nuestro ejército para luchar por los distintos territorios del mapa de China. A esto se añade el exclusivo modo Coalición, en el que hasta cuatro jugadores podrán disputar dispares contiendas de forma cooperativa.





Por su parte, la gran cantidad de enemigos en pantalla sigue siendo la faceta más reseñable del apartado técnico. Y, aunque la saga no destaca por su calidad gráfica, esta versión no tiene nada que envidiar a lo mostrado en PS3 y Xbox 360.



PRESIONA LOS EXTREMOS DE la pantalla táctil para activar el ataque especial.



Dynasty Warriors Next

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Tecmo Koei**
Editora: **Koch Media**
Precio: **34,99€ (PSN); 39,99 € (físico)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.7	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.2	8.0

Nota final





La opinión

LOS AFICIONADOS A esta ya clásica saga 'hack and slash' tienen motivos para alegrarse por las acertadas novedades de control que se incluyen al aprovechar las capacidades de PS Vita. Los que nunca se han atrevido, ahora es un buen momento para hacerlo.



Por Alejandro Peña

PC



Take on Helicopters

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **Bohemia Interactive**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Si**
Idioma: **Textos** **Voces**



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.5



Sonido 7.5

Jugabilidad 9.0



Adicción 8.0



Nota final



8.3

La opinión

UNA SORPRESA PARA los que nos gustan los títulos aéreos, que tiene su mayor baza en una campaña con una historia interesante y la facilidad de manejo de los helicópteros. ¡Ah! ¡Y el editor de misiones, qué resulta extraordinario!



Por Juanma Castillo

PC TAKE ON HELICOPTERS



DESDE EL AIRE SEATTLE ES BRUTAL

FX Interactive nos sorprende con un título herencia de la saga ArmA pero que cambia el escenario bélico y nos pone a los mandos de un helicóptero en Seattle y con una gran historia detrás.

> El manejo del helicóptero es cómodo y fácil.
>Los desafíos le darán mucha vida cuando acabéis la campaña.
>Las fases de tierra permiten meterse más en la historia.

Arriba y abajo

> El motor de ArmA, a pesar de su preciosismo, es exigente y con algún fallo o caída al sistema.

Si os contamos, además, que se trata de un título desarrollado por Bohemia Interactive, todo empieza a encajar de repente. *Take On Helicopters* es un simulador de helicópteros realizado con el motor de la popular saga de simulación bélica *ArmA* que va mucho más allá del consabido monta y pilota.

En *Take On Helicopters* nos ponemos en la piel de Tom Larkin, el hijo menor de una de las más renombradas leyendas de la aviación norteamericana y cuyo destino le lleva a volver al hogar familiar para ayudar a su hermano a levantar la empresa de helicópteros privados que está en bancarrota.

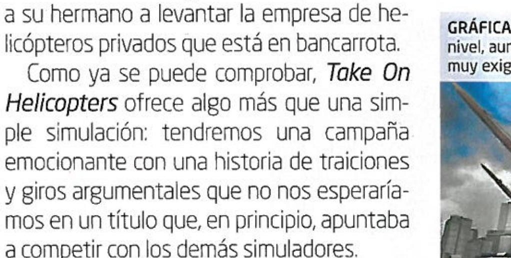
Como ya se puede comprobar, *Take On Helicopters* ofrece algo más que una simple simulación: tendremos una campaña emocionante con una historia de traiciones y giros argumentales que no nos esperaríamos en un título que, en principio, apuntaba a competir con los demás simuladores.

Al mismo tiempo, simplifica el manejo de nuestras naves para convertir la experiencia en algo más cercano a un juego de misiones aéreas en las que tendremos que resolver situaciones de emergencia, flashbacks en combate de la época que nuestro hermano pasó en la Guerra del Golfo o sencillos recados para los clientes de la compañía.

Aun así, en *Take On Helicopters* podremos definir el nivel de realismo del pilotaje, por lo que aquellos que se estén echando para atrás porque el juego no es simulador, les advertimos que esa opción también existe, además de los consabidos: vuelo libre, desafíos -como una contrarreloj- o un completo editor de misiones para compartir con los amigos.

Gráficamente el juego está al nivel de lo visto también en ArmA, por lo que aquellos que queráis disfrutar de vistas hiperrealistas y de cientos de kilómetros cuadrados a todo detalle extraídos de mapas reales, id preparando gráfica. Aun así, el juego es bastante escalable en este sentido.

Obligado para amantes de vuelos sin rotor (bueno, con dos rotores...). ■





GRÁFICAMENTE LUCE A UN buen nivel, aunque el motro gráfico es muy exigente.



SOLO CON DAR PASEOS sobre la ciudad disfrutaremos de lo lindo.

PS3 360 FIFA STRET

EL REGATE MÁS VISTOSO DEL MUNDO

FIFA Street vuelve a las andadas aprovechando el legado del extraordinario *FIFA 12* y aportando un extra de espectacularidad.

Que *FIFA 12* es posiblemente el mejor juego de fútbol es una afirmación que no pillará de sorpresa a ningún aficionado al deporte rey virtual. Sin embargo, afirmar que la nueva entrega de ***FIFA Street*** se aleja demasiado de su brillante estela ya es arena de otro costal. Lo consigue gracias a un sistema de juego y mecánicas jugables que beben directamente del gran éxito de EA Sports, para luego incluir un toque personal que hace que la experiencia merezca la pena.

Nos explicamos, ***FIFA Street*** es un título supuestamente realista que pone a dos equipos de jugadores reales enfrentados según diferentes normas. Puede ser fútbol sala o partidillos callejeros con distintas normas. La diferencia radica en que en este título lo importante no es trazar jugadas de tiralíneas, o salir al contrataque como flechas, sino que debemos realizar mil y un trucos con el balón en los pies gracias a un inteligente y mejorado sistema de regates. Esto se une a una mecánica defensiva que nos impide lanzarnos al suelo para dificultar aún más la protección de nuestra portería y ya tenemos la ecuación perfecta, fútbol de ataque y espectáculo puro. No es perfecto, puesto que la plantilla de equipos es algo corta, la IA de la consola -sobre todo en el fútbol sala- imperfecta y los modos de juego locales se quedan cortos. Pero aún con esas nos encanta... ■

FUTBOL ESPECTÁCULO SIN ATADURAS TÁCTICAS NI PREOCUPACIONES



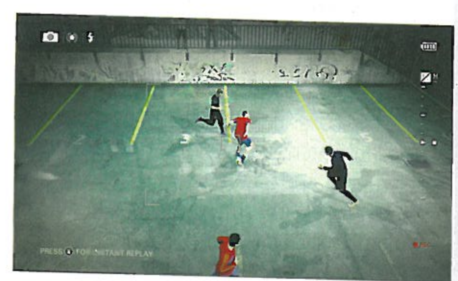
>Gran sistema de regates.
>Apartado gráfico.
>El fútbol sala es de lo mejorcito del programa.

Arriba y abajo

>Corto en modos de juego.
>Pequeños fallos de programación -IA, postes, etc...-



FIFA STREET, EL JUEGO de fútbol con los postes más anchos de la historia.



360 PS3



FIFA Street

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-10**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos

9.0

Sonido

8.3

Jugabilidad

8.5

Adicción

8.3

Nota final


8.4

La opinión

ESTAMOS ANTE UN juego entretenido y apto para casi todos los públicos, pero falto de cierta profundidad a la hora de ofrecer un extra para entretenernos durante mucho tiempo. Aún así merece la pena probarlo para ver si nos convence.



Por Juan 'Xcast'

Wii MARIO PARTY 9



LA COMPETICIÓN EN GRUPO COMO SEÑA DE IDENTIDAD

Aunque Mario Party 9 ofrece un buen juego individual, la fórmula sigue siendo óptima solo si varias personas se reúnen en torno a la Wii y van pasándose el mando y compitiendo en el avance.

Si nunca antes has visto un *Mario Party* (y van nueve), te lo resumimos en una suerte de Juego de la Oca en el que los jugadores avanzan por tableros llenos de eventos sorpresa y minijuegos. La gran virtud de *Mario Party 9*, además de la renovación de los tableros y la aportación de un muy colorista aspecto visual a la presentación de los mismos, es que el avance por el tablero será en grupo. Cada vez que un jugador (rival o no) haga una tirada, avanzaremos (o retrocederemos) con él, de forma que nunca caeremos en la misma casilla, sino que tendremos una sola línea de avance común. Por el camino, como en ocasiones anteriores, deberemos hacernos con el mayor número de estrellas y superestrellas posible para, al llegar a la meta, convertirnos en vencedores. Para conseguir estrellas bastará con hacer tiradas que pasen por casillas que las contengan o tendremos que superar minijuegos que ofrecerán la recompensa brillante. Todos esos minijuegos, que son el alma de este *Mario Party 9*, hacen que el juego sea más o menos divertido porque nos enfrentarán al resto de jugadores con unas 80 variantes, el número de minijuegos disponibles, y que, además, seguirán estándolo para jugarlos en cualquier momento.

Si jugarlo solo ofrece una versión aceptable del juego, hacerlo en compañía de hasta tres jugadores más convierte al título en todo un candidato a amenizar una tarde con amigos de los que tampoco exijan gran cosa o, gracias a su sencillísimo control, de los que no hayan visto una consola en su vida. ■



SE HA AUMENTADO LA variedad de minijuegos de habilidad durante la partida.



Mario Party 9

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **ND Cube**
Editora: **Nintendo**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos  8.3
Sonido  8.1
Jugabilidad  8.0
Adicción  8.5

Nota final

8.5

La opinión

PUEDE QUE LA sencillez de la mecánica, unido a que ya es un juego clásico de Nintendo, lo hagan al mismo tiempo demasiado previsible y divertido. Variar las reglas sería como variar las normas con las que jugamos al parchís, ¿merecería la pena?



Por Ch. Antón



'TIKI-TAKA' EN LA PANTALLA TÁCTIL

EA Sports no quería perderse el excelente 'partido' que supone la nueva PS Vita y por ello nos otorga, desde los primeros pasos de esta portátil, su respectiva entrega de la saga futbolística por excelencia del mundo interactivo.

FIFA Football significa el primer paso en la nueva consola de Sony dentro de la simulación del deporte rey. Se trata de una versión prácticamente exacta del FIFA 12 que nos encontramos en las plataformas de sobremesa de Sony y Microsoft, pero con algunas adiciones en el sistema de control que consiguen brindarnos una experiencia de fútbol totalmente novedosa y original.

Tanto los modos de juego como la jugabilidad de los partidos, o incluso su apartado técnico, son muy similares a la versión de PS3 y Xbox 360. Sin embargo, las características más reseñables surgen en el debutante modo de manejo mediante la pantalla táctil y el panel trasero. Y es que ahora podemos ejecutar los pases con tan solo marcar al futbolista o al lugar objetivo con el dedo en la pantalla táctil. Asimismo, dispararemos a puerta mediante un toque en el panel trasero como si éste fuera la misma portería.

No obstante, cabe señalar que el uso de estas dos variantes de control resulta un tanto engorroso. Ejecutar pases con la pantalla nos resta segundos que son vitales en las zonas de mayor presión, y para disparar con el panel trasero debemos antes dejar libre esa zona de la consola, algo realmente difícil de conseguir si queremos sujetar PS Vita cómodamente.

Aún así, ambas opciones de control son fáciles de desactivar, lo que significa que podremos jugar del modo tradicional y asunto resuelto. ■





EN SU CONJUNTO, TODO es casi igual que en PS3 y Xbox 360.



EL TIEMPO QUE TOQUES la pantalla medirá la potencia del pase.

>Casi idéntico a la versión de sobremesa.
>Apartado técnico algo inferior, pero muy notable.
>Defender aquí es más fácil.

Arriba y abajo

>No es tan profundo en su vertiente online.
>El nuevo control es algo incómodo.

PSV



FIFA Football

Género: **Deportes**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **EA**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-11**
Online: **Si**
Idioma:
Textos: 
Voces:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

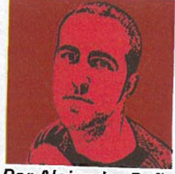
Gráficos	Sonido
8.6	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.2

Nota final



La opinión

CON MUY POCAS características que envidiar a la versión de PS3 y Xbox 360 y con importantes añadidos en el control exclusivo de la portátil, FIFA vuelve a convertirse también aquí en el mejor simulador futbolístico, al menos por el momento. Si te gusta el fútbol, ya sabes...



Por Alejandro Peña

PC



Dungeons: The Dark Lord

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Realmforge Studio**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	7.5



Nota final



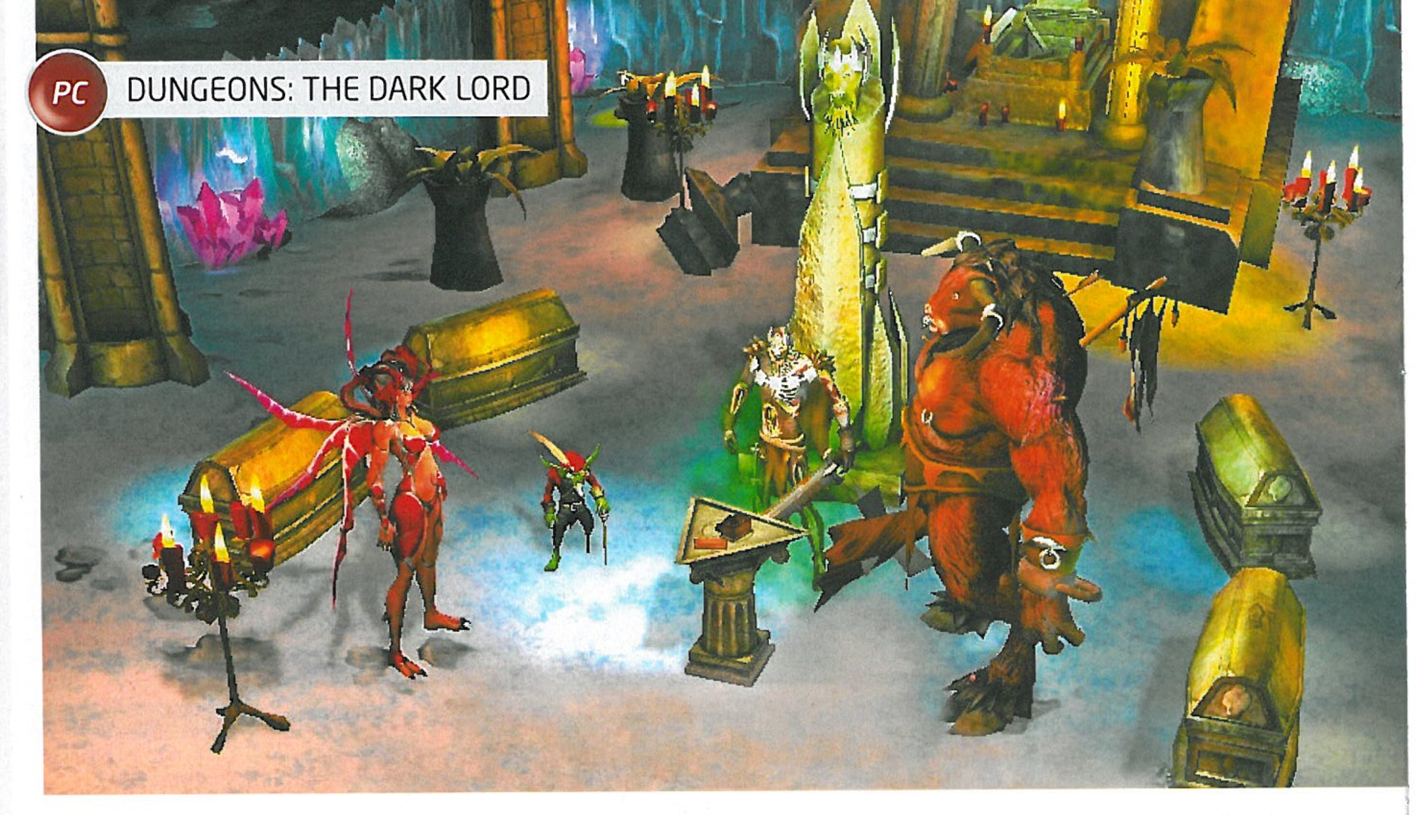
8.4

La opinión

GRACIAS A SU opción multijugador, el juego no se nos hará corto. Además nos ofrece mucha diversión y entretenimiento, y por tan solo 9,95€. No os defraudará ni un ápice su jugabilidad.



Por Eduardo López



PC DUNGEONS: THE DARK LORD

EL GRAN PODER DEL 'OTRO' ANILLO ÚNICO

Dungeons vuelve con una expansión independiente y online, donde se parodia con humor negro y mucha diversión El Señor de los Anillos de Tolkien. Lucha por destruir el OTRO anillo único.



>Fantástico modo online.
>Control de varios señores del mal.
>Completamente doblado al castellano.

Arriba y abajo

>Pocas misiones.
>Historia ya conocida por todos.
>Muchas luces y sombras sobre colores muy oscuros.

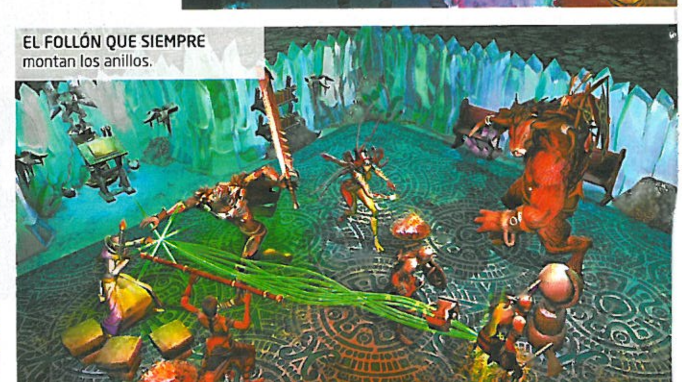
Hace unos meses os analizábamos *Dungeons* y nos quejábamos de la falta de una opción online. Pues nuestras súplicas han sido oídas y FX Interactive nos trae una expansión totalmente independiente. ***Dungeons: The Dark Lord*** empieza donde acaba el anterior: el Señor de Mal decide crear el OTRO anillo de poder para dominarlos a todos. ¿Os suena familiar? Normal, ***Dungeons TDL*** es una parodia de El Señor de los Anillos. El juego vuelve a fallar en el aspecto gráfico, con un juego de luces y sombras sobre unos colores muy oscuros que empobrecen la calidad de éste. Pero, desde luego, su jugabilidad está intacta: todo lo bueno que tenía su predecesor nos lo ofrece de nuevo, solo que ahora con un modo online –mapas de 2, 3 y 4 jugadores– para picarte con los amigos o no tan amigos.

El apartado sonoro es perfecto, el doblaje está cuidado al máximo detalle, creando una atmósfera de humor como la que se puede vivir sobre un tablero de juego de rol con los amigos. Un título muy divertido. ■





EL HUMOR Y LA diversión está asegurado.



EL FOLLÓN QUE SIEMPRE montan los anillos.

UNA CARRERA CON MUCHO DERRAPE

Namco se pasa de marcha con su saga de velocidad arcade y nos brinda una entrega insuficiente para lo que se esperaba en PS Vita

Casi como una tradición, en todo lanzamiento de una nueva consola aparece enseguida la respectiva entrega de *Ridge Racer*, una veterana saga de carreras arcade. Aunque nunca consiguen destacar más allá de por ser de los primeros juegos de conducción que aparecen en la plataforma –normalmente no vuelven a lanzar más–, en PS Vita no han logrado sorprender ni siquiera por esta razón.

Posiblemente por las prisas –afirmaron que solo habían tenido ocho meses de desarrollo–, Namco nos ofrece esta vez un título en el que lo más reseñable es su pobre contenido. No en vano, nos encontramos de inicio con solo cinco vehículos en total –todos de distinta apariencia pero iguales especificaciones técnicas– y tres circuitos diferentes con su versión inversa. Un punto muy negativo que no llega a subsanarse con la inclusión en Europa de un código para descargar cinco coches y tres circuitos adicionales.

Con la excusa de ser un modelo nuevo ampliable con DLCs, en tan solo un par de horas habremos dominado la vertiente para un jugador de este *Ridge Racer*, quedando su desequilibrada modalidad online como única vía de escape. Y decimos esto porque no solo es harto complicado encontrar una sala donde jugar, sino porque a menudo nos tocará enfrentarnos contra usuarios cuyos coches están ampliamente mejorados.

El apartado técnico tampoco merece mención aparte, así que mejor ni hablar. ■

EN GENERAL, EL JUEGO DA UNA SENSACIÓN DE INACABADO

>Dificultad de IA bien equilibrada.
>Buen control y velocidad arcade.

Arriba y abajo

>Presenta demasiada escasez de contenidos.
>Los gráficos podrían lucir mucho mejor.
>El modo online es soso.



LOS ESCENARIOS, ADEMÁS DE ser pocos, no están muy detallados.



PSV



Ridge Racer

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **19,99€ (PSN); 29,95 € (Físico)**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



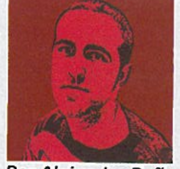
Gráficos 7.0 | Sonido 7.0
Jugabilidad 6.7 | Adicción 6.2

Nota final



La opinión

AUNQUE ES UN juego barato y posee una jugabilidad equilibrada y divertida, su deficiencia de contenidos no lo convierten en recomendable ni para los amantes de la velocidad arcade. No nos vale con los DLCs que vendrán ni el multijugador.



Por Alejandro Peña

PS3



Jak and Daxter Trilogy

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Naughty Dog**
Editora: **SCEE**
Precio: **39,95€**
Dispositivos: **3D**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.9
Jugabilidad	**Adicción**
9.1	8.8

Nota final



La opinión

SI TE QUEDASTE sin saborear las inigualables aventuras de Jak y Daxter, y además eres un amante de los mejores títulos de plataformas, esta es una oportunidad inmejorable para eliminar esa nostalgia.



Por Alejandro Peña

PS3 JAK AND DAXTER TRILOGY



UNA PAREJA QUE NUNCA SE VIO IGUAL

La magna franquicia plataformera que fascinó a millones de jugadores en PS2 recibe su merecida remasterización en PS3.

>El regreso de una saga clásica.
>Gráficamente se ve mejor que nunca.
>Un efecto 3D bien implementado.

Arriba y abajo

>Se echa en falta alguna novedad en el contenido. Una buena recopilación pero que viene sin extras.

Si hablamos de una de las sagas de plataformas más exitosas, exclusiva para PlayStation 2, hablamos, sin duda, de la serie *Jak and Daxter* del estudio californiano Naughty Dog. Su sencilla pero adictiva jugabilidad encandiló a millones de usuarios en todo el mundo, consolidándose con el paso de los años a través de sus tres entregas sucesivas principales: *Jak and Daxter* en 2001; *Jak 2* en 2003 y *Jak 3* en 2004.

La franquicia sucesora del mítico *Crash Bandicoot* posee una trama que en sus inicios carecía de profundidad y pecaba de una mecánica algo simplona. Sin embargo, con la segunda y tercera parte sus responsables fueron añadiendo mayor complejidad al guion y una jugabilidad mucho más adulta que nos contaba la historia de los dos jóvenes protagonistas, Jak y Daxter, los cuales tenían que recolectar una forma de energía conocida como 'Eco' por los distintos escenarios de un planeta ficticio.

Mezclando hábilmente la base plataformera de la saga con una variedad de puzles, diversas fases de conducción y otras variopintas ideas entretenidas, *Jak and Daxter* se ganó el derecho a recibir esta remasterización en alta definición de los tres primeros títulos de la serie, compatible con un logrado formato 3D estereoscópico, que presenta además unas animaciones más naturales y 100 trofeos adicionales. ■

Interferencias



JAK & DAXTER



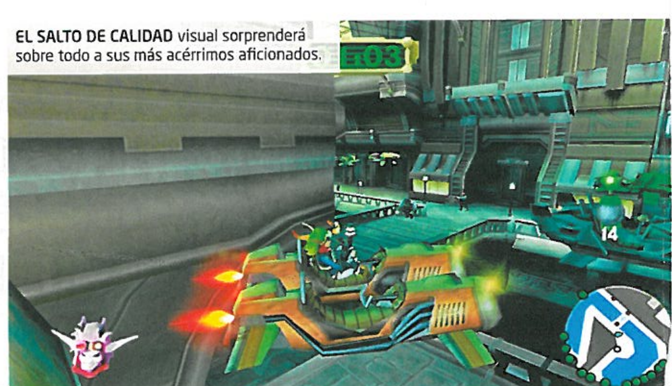
JAK 2



JAK 3



JAK AND DAXTER: EL Legado de los Precursores, Jak 2: El Renegado y Jak 3 son los títulos incluidos en este recopilatorio.



EL SALTO DE CALIDAD visual sorprenderá sobre todo a sus más acérrimos aficionados.



ARTURO PENDRAGÓN, EL REY EN EL NORTE

La segunda entrega de la sorprendente saga Rey Arturo de Neocore se acerca al perfil más oscuro de la fantasía.



>Gráficamente es espectacular aunque exigente.
>La jugabilidad y el concepto de juego.

Arriba y abajo

>Que no venga doblado ni traducido. FX, where are you?
>Le hace falta un buen online.

Uno de los mejores juegos RTS del año pasado, *El Rey Arturo*, que distribuyó FX Interactive en su interesantísima política de precios, recibe ahora una segunda entrega en la que, sobre todo, se ve el mimo puesto por sus desarrolladores.

Tanto es así que el juego muestra el mismo esquema jugable exitoso del original, pero con una importante mejora gráfica y de finalización del producto. Gráficamente, amigos, *King Arthur II* es una maravilla, a pesar de que deberían revisar toda la interfaz, que no está a la altura del resto.

En cuanto a su jugabilidad, estamos ante un juego RTS con batallas tácticas a lo *Total War* pero con un marcado componente de rol, donde nuestro personaje, los héroes, etc., evolucionan, se le asignan objetos... Además, están las aventuras textuales a lo 'Elige tu propia aventura' que son espectaculares si pasas por el aro, a pesar de que la no traducción del juego le resta recorrido en nuestro país.

MILES DE UNIDADES, GIGANTES, VOLADORAS, EN UNA MISMA BATALLA

Por otra parte, seguimos dependiendo del sistema de moral para nuestra evolución, aunque ahora la diplomacia gana mucho terreno y se presenta como una tercera vía en el juego.

Un título recomendable a pesar de no ser muy destacado. ■





King Arthur II

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Neocore Games**
Editora: **Paradox Interactive**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.0**

Sonido **8.9**

Jugabilidad **7.8**


Adicción **8.5**




Nota final



8.0

La opinión

ALGUNOS HÁNDICAPS PARA un juego que mejora al genial Rey Arturo: el precio, su interfaz y la ausencia de traducción para un inglés complejo. Por lo demás, enamorará a los amantes del rol y a los de los RTS. Y gráficamente, es una delicia.



Por Juanma Castillo

King Arthur II: The Role-Playing Wargame

PS3 SAINT SEIYA: BATALLA POR EL SANTUARIO

PS3



Saint Seiya: Batalla por el Santuario

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Dimps**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** / **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 7.9 · Sonido 7.7



Jugabilidad 7.5 · Adicción 7.8

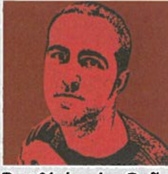
Nota final



7.8

La opinión

DIRIGIDO EXPERESAMENTE A los seguidores del popular manganime, quienes serán los únicos capaces realmente de disfrutar con sus virtudes, el resto de públicos encontrarán en él un beat'em up burdo y del montón, sin nada por lo que destacar.



Por Alejandro Peña



LA DIOSA ATENEA DEBE SOBREVIVIR

Los Caballeros del Zodiaco reaparecen en exclusiva para PlayStation 3 con una discreta entrega que se pasa al género beat'em up y que, lamentablemente, sólo atraerá a sus fieles seguidores.

>El modelado de los personajes es fiel a la serie.
>Los combates contra los Caballeros de Oro también.
>Variedad de movimientos y personajes controlables.

Arriba y abajo

>Monótona jugabilidad.
>Aparto técnico bastante austero.
>Historia atractiva solo para fans.

Lasi seis años han tenido que pasar para que los fans del 'manganime' Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco) puedan disfrutar de un nuevo videojuego para alguna de las plataformas de sobremesa, y de nuevo Namco Bandai ha sido la encargada de hacer realidad los deseos de todos estos nostálgicos de la década de los noventa..

Repite también Dimps como desarrolladora de un título exclusivo para PlayStation 3 que deja atrás el género de lucha puro para ofrecernos un juego de acción beat'em up en el que los combates contra numerosos enemigos simultáneos serán la tónica general. Y decimos esto porque su historia, que está centrada en la Batalla por las Doce Casas del Zodiaco, nos brinda una jugabilidad un tanto monótona que se limita a enfrentarnos contra masas de contrarios en una fase previa a las peleas directas, a modo de jefe final, contra cada uno de los Caballeros de Oro. Estas últimas sí que serán fieles a la serie y nos obligarán a emplear estrategias más allá de aporrear todos los botones.

Para superar los sucesivos enfrentamientos, cuyos participantes vendrán predefinidos en cada nivel de la modalidad historia pero no así en los desafíos, contaremos con un escaso repertorio de golpes que pueden ser aderezados por los respectivos ataques especiales de cada luchador. Algo hasta cierto punto aceptable si tenemos en cuenta que el elenco de luchadores, formado por los cinco Caballeros de Bronce y los doce de Oro –más alguna sorpresa–, posee sus propios movimientos únicos.

Técnicamente es un título bastante modesto en sus vertientes sonora y gráfica, pero estamos seguros de que, gracias al fiel diseño de sus modelados (especialmente las armaduras), los devotos al anime sabrán dejarlo pasar. ■



LOS CABALLEROS DE OROR sucumbirán si activamos el tiempo bala.



LA ENERGÍA COSMOS NOS permitirá realizar los ataques especiales.



SI MÁS DE DIEZ soldados se abalanzan sobre un enemigo, lo eliminarás con un ataque especial.

AL SEÑOR INFERNAL LE GUSTA EL METAL

Con ideas similares a Overlord y Pikmin, Square Enix nos brinda un título de acción y toques de rol con una soberbia banda sonora.

De entre los juegos preparados para la ventana de lanzamiento de PlayStation Vita, no cabe duda de que Army Corps of Hell es el que presenta, a priori, la ambientación más adulta –por no decir gore– de todos ellos. Y es que aquí encarnamos al Rey del Infierno, un malvado señor de las tinieblas con decenas de viles goblins como guardaespaldas, con el único objetivo de recuperar el trono del inframundo de aquellos que han osado arrebatárselo.

Para ello tendremos que superar 50 escenarios de poca variedad, en los cuales la mecánica principal –y un tanto monótona– será aniquilar a todo tipo de monstruos y abominaciones gracias a nuestro ejército infernal. La mayoría de estas criaturas enemigas explotarán en sangre y vísceras poco después de que nuestros horripilantes aliados se abalancen sobre ellas, pero, en ocasiones, se presentarán jefes finales que exigirán de nosotros una mayor concentración y planificación estratégica, aumentando al menos un ápice la diversidad y entretenimiento de las distintas fases.

TEMAS DE HEAVY METAL ACOMPAÑAN EL DESARROLLO DEL JUEGO

El toque rolero lo ponen los distintos tipos de esbirros que nos acompañarán (soldados con espadas, lanceros y magos), pudiendo elegir su equipamiento y mejorarlo (también el nuestro), además de crear objetos mágicos mediante una interfaz denominada 'Alquimia'. ■



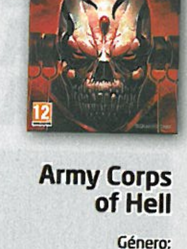
ACCIÓN, ROL, PERO TAMBIÉN estrategia se entremezclan en este llano pero entretenido título.



> Toques de rol muy atractivos.
> Magnífica banda sonora.
> Ritmo de juego apabullante.

Arriba y abajo

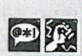
> Las distintas fases presentan escasa variedad.
> No brilla precisamente por sus gráficos.
> Monótona jugabilidad.



Army Corps of Hell

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Entersphere**
Editora: **Square Enix**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: **1-2 (Ad-hoc)**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos 6.8 | Sonido 8.4





Jugabilidad 7.4 | Adicción 7.8

Nota final



7.6

La opinión

NO ES UN TÍTULO que vaya a aumentar las ventas de PS Vita, evidentemente, pero posee una entretenida mezcla de carismáticas ideas que provocarán que lo odies o lo ames, sin parar de jugar. Eso sí, su banda sonora es brutal.

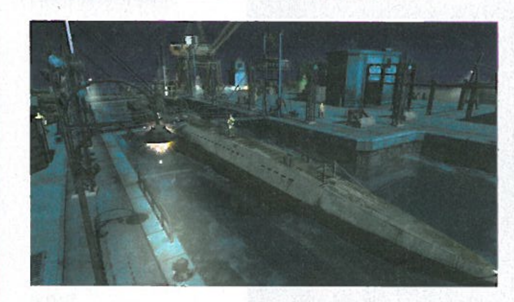


Por Alejandro Peña

MEN OF WAR ED. ORO

PC

ESTRATEGIA DE ORO A PRECIO DE BARATIJA



La verdad es que era de recibo y casi esperado que, tras el apoyo a la franquicia que FX Interactive ha estado llevando a cabo, nos sorprendiesen ahora con una edición Oro que incluye el título originario, *Men of War* "a secas" pero cargadito de escenarios adicionales y la expansión *Red Tide*.

En esta ocasión, nos encontramos ante un título cercano a lo visto en el último *MOW: Vietnam*, en el que cada unidad cuenta y seguimos una campaña desde el punto de vista ruso ante el avance alemán sobre las tierras del país de los soviets. Huelga decir que este primer *Men of War* facilita mucho más las cosas para los recién llegados a la saga, con razón fue el primero, y la propia campaña va exigiéndonos cada vez más, a medida que nos familiarizamos con el peculiar sistema de control de todos los títulos de 1C Company.

Men of War Edición Oro es una compra obligada para los amantes de la estrategia en tiempo real por muchas razones: su calidad, conocer la franquicia desde el principio, sus extras (guía incluída) y, como no, su precio. ■



Men of War Edición Oro

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **1C Company**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos

8.2

Sonido

9.1

Jugabilidad

9.0

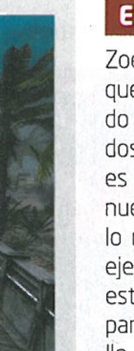
Adicción

8.7

Nota final


9.0





ALAN WAKE

PC

ALAN WAKE REVIVE EN LOS COMPATIBLES



Lo dábamos por imposible, una de esas quimeras del mundo de los videojuegos que muchos nos hemos acostumbrado a sumir. Pero al final, no ha sido así. Remedy se decidió al final, de forma sorpresiva, a lanzar *Alan Wake* para PC y visto lo visto (en dos días amortizaron la inversión con las ventas multitudinarias) resulta que como ya venimos diciendo por aquí desde hace tiempo, el PC no está muerto, sólo está de descarga. *Alan Wake* de PC es, sencillamente, un juegazo con una historia fascinante, unos medios técnicos de lo mejorcito tras pasar por el filtro de calidad de los compatibles: Mejores texturas, iluminación fabulosa y 3D... ¡cómo no!. ■

Alan Wake

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Remedy Ent.**
Editora: **Microsoft**
Precio: **23,99€**
Jugadores: **1**
Dispositivos **Mando 360**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Nota final


9.0

ZUMBA FITNESS RUSH

360

MÁS RUTINAS PARA IR ZUMBANDO



El ejercicio de moda vuelve a visitar Xbox 360 gracias a la magia de Kinect. En esta ocasión Zoe Mode ha tratado de solventar todos los pequeños fallos del primer título de *Zumba*, incluyendo un buen tutorial y mejorando los distintos modos de juego y coreografías de baile. El resultado es un buen juego que nos hará sudar por todos nuestros poros, pero que no conseguirá enganchar lo más mínimo a aquellos que no busquen hacer ejercicio. Y además hay que tener en cuenta que el estilo musical de *Zumba* es latino y por tanto no para todos los públicos. Si todo esto no es un escollo, adelante. ■

Zumba Fitness Rush

Género: **Baile**
Desarrolladora: **Zoe Mode**
Editora: **505 Games**
Precio: **49,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**



Pegi



www.pegi.info

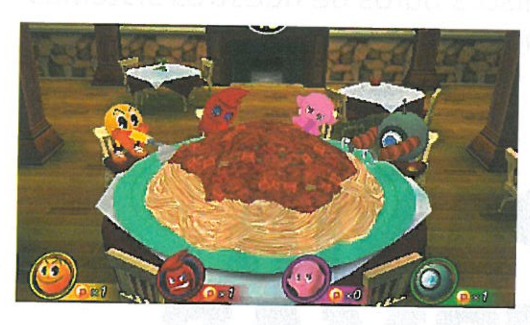
Nota final


8.0

PAC-MAN PARTY 3D



MUERTE POR REPETICIÓN



Hace más o menos un año, Namco Bandai lanzó *Pac-Man Party* para Wii, y ahora lanza casi el mismo juego para la portátil tridimensional de Nintendo (en serio, tiene imágenes 3D, aunque ya nadie ponga el énfasis en esta revolucionaria cuestión). El juego cuenta con medio centenar de pequeñas pruebas para disfrutar con tres amigos mediante la conexión de consolas (sirve con un solo cartucho). No son gran cosa, pero pueden hacerte echar unas risas en un momento tonto que tengas.

El juego no es para tirar cohetes, desde luego. Lo mejor, que incluye las versiones arcade originales de *PAC-MAN*, *Galaga* y *Dig-Dug*. ■

Pac-Man Party 3D

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **35,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi 7
www.pegi.info

Nota final 5.0

TWISTED METAL



ARMADOS HASTA LAS MISMAS RUEDAS



El enigmático y brillante desarrollador David Jaffe nos brinda por fin una entrega de su popular y longeva franquicia de conducción y combates arcade en exclusiva para PS3. Bajo un nuevo aspecto gráfico, a la altura de la presente generación, nos volvemos a adentrar en otro torneo demente creado por el misterioso Calypso, en el que múltiples pilotos de todo tipo de vehículos armados se enfrentan entre sí.

A pesar de que la campaña para un solo jugador es algo breve e insulsa, la acción frenética de su jugabilidad nos resulta extremadamente divertida en su excelente mezcla de modos multijugador para hasta 16 jugadores. ■

Twisted Metal

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Eat Sleep Play**
Editora: **SCEE**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **1-16**
Idioma: **Textos** **Voces**



Pegi



www.pegi.info

Nota final



NINJA GAIDEN SIGMA PLUS



VENGANZA EN LA NUEVA PORTÁTIL



El popular ninja Ryu Hayabusa reaparece en una conversión casi clónica de *Ninja Gaiden Sigma* aparecido en PS3 y *Ninja Gaiden Black* de Xbox para la nueva portátil de Sony. Se trata de la reedición de una de las aventuras de acción más complejas y adultas de esta exitosa saga hack and slash que, aparte de conservar su notable nivel audiovisual, incorpora el novedoso modo Héroe (para hacer más fácil la aventura), así como nuevas Pruebas Ninja y algunas de las características únicas de PS Vita, aunque estas un poco forzadas. De esta forma, podremos utilizar la pantalla táctil para apuntar con el arco y disparar, utilizando el sensor de movimiento para dirigir nuestro disparo. ■

Ninja Gaiden Sigma Plus

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Tecmo Koei**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Nota final

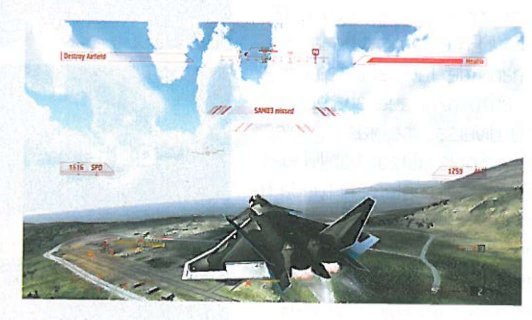


J.A.S.F.





VUELO RASANTE Y DE BAJO COSTE



Jane´s era el título de una serie de simuladores aéreos en los 90. Sin embargo los tiempos cambian y el título que nos ocupa, *JASF*, es un arcade que bebe más de la fuente de *Ace Combate* que de sus propias raices clásicas.

Así pues nos encontramos ante un juego de acción aeronaútica que basa gran parte de su podería en la accesibilidad de sus controles y la variedad de situaciones que ofrece. Estos objetivos los consigue, pero por el contrario falla en rematar la experiencia con multitud de bugs tanto en su apartado visual como en la jugabilidad y un modo multijugador interesante, pero casi siempre desierto. Y tampoco es que sea un juego bonito... ■

Jane's Advanced Strike Fighters

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **Evolved Games**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 16**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



Descargas

Comprar sin salir de casa

Juegos sin caja ni instrucciones, descargados directamente a los discos duros de nuestros sistemas de juego. La pesadilla del coleccionista y el paraíso del vago. Te mostramos los mejores.

LAS DESCARGAS DEL ERIZO

SEGA, UNA COMPAÑÍA DE DESCARGAS TOMAR

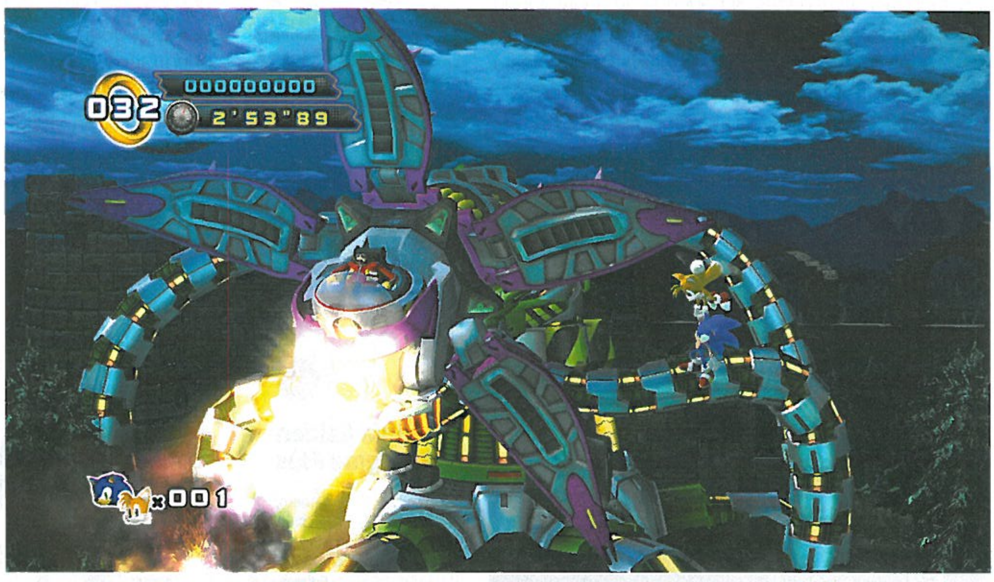
Viajamos a Londres para probar, en primicia, los próximos títulos que prepara Sega en descarga digital.

Sega dejó de producir consolas en 2001. Desde entonces la compañía del erizo se ha dedicado a crear juegos de todo tipo para la totalidad de sistemas de juego disponibles. Los mercados de juegos descargables no son una excepción y por ello viajamos a Londres para comprobar en primera persona lo que nos prepara Sega en los tiendas virtuales de nuestros sistemas de juego.

Sonic 4: Episodio II

El erizo azul de Sega vuelve una vez más a rodar, esta vez en forma de continuación descargable del exitoso *Sonic 4: Episodio I*. En esta ocasión las novedades vienen de la mano de Tails, el inseparable compañero de nuestro erizo azul que aparece en esta entrega para añadir diversas mejoras jugables. Por una parte permitirá a Sonic utilizar habilidades nuevas, como es el caso del helicóptero, la rueda o el submarino para llegar a lugares de otra forma inalcanzables. Con el primero volaremos unos segundos, con el segundo arrasaremos todo a nuestro paso y con el tercero no necesitaremos respirar en el agua.

Se han mostrado además los dos mundos creados especialmente para la ocasión, uno invernal y el otro nos recordará a la campiña inglesa. La intención con estos escenarios es hacer evolucionar al personaje con nuevas mecánicas de juego que se suman a las ya conocidas para permitirnos disfrutar como nunca de Sonic. Por si esto fuera poco se ha incluido también un modo cooperativo para dos jugadores. Y para los que se quejaron del primer episodio, el Sonic Team ha escuchado las quejas y ha tratado de solucionarlas. El resultado es un juego más fluido, con mejor aspecto, físicas y animaciones. Sin fecha fija, podemos esperar su lanzamiento para Xbox Live, PS Network, PC, Android, Ios y Windows Phone.



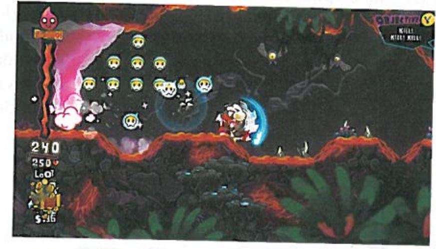


SONIC 4 SIGUE Y sigue creciendo, esta vez con su segundo episodio.

PARECE QUE TODO ESO que fallaba ha llegado a oídos del Sonic Team y se ha subsanado.

HELL YEAH! WRATH OF THE D. RABBIT

Arkedo es una pequeña desarrolladora francesa con tan solo 9 trabajadores. Hasta ahora sus lanzamientos se han enmarcado dentro de un tono familiar y apto para casi todos los públicos. Esto se acabó con *Hell Yeah! Wrath of the Death Rabbit*, la historia de un conejo que resulta ser el príncipe del infierno y que tiene como misión acabar con todos los monstruos del averno que hayan visto sus comprometedoras fotos íntimas con un patito de goma.



¿Suena loco? En ese caso estamos hablando de una dulce locura bidimensional, que toma como referencias clásicos como Metroid o Castlevania, pero les da un toque personal y distintivo. Tendremos 10 enormes mundos que explorar, toques de rol en la personalización del personaje, más de 30 ejecuciones y mucha diversión en el que es el título más ambicioso de este estudio. En Steam, Xbox Live y PS Network.



VIRTUA FIGHTER 5 FINAL SHOWDOWN

Posiblemente estemos ante el título de lucha descargable más importante jamás realizado. Se trata de la última versión del excelente *Virtua Fighter 5*, que incluye la mayor parte de características del original, pero además perfecciona el sistema de lucha, equilibra las fuerzas de los combatientes, añade modos de juego online con lobbies para hasta 8 jugadores e incluso se permite el lujo de incluir dos luchadores nuevos, Jean y T-Arashi.



Y esto sin desmerecer el buen apartado técnico que ya mostraba el original, que no se verá recortado de ninguna de las maneras. Por tanto tendremos ante nosotros el próximo verano uno de los juegos de lucha más intensos y técnicos jamás creados. Una delicia para los verdaderos amantes del género. Esperaremos frotándonos las manos. Llegará a Xbox Live y PS Network.



JET SET RADIO

Extraído directamente de la época más gloriosa de Dreamcast llega este peculiar juego de acción en el que encarnamos a una serie de patinadores que deben tratar de hacer grafitis por la ciudad para mejorar su reputación y ampliar su territorio. Un juego diferente que conquistó a los jugadores por su original propuesta, su apartado gráfico cell shading y su excelente banda sonora. Esta vez además en gloriosa alta definición, marcadores online y mejoras en el sistema de control, permitiendo que movamos la cámara con el stick analógico derecho. Eso sí, para su lanzamiento este mismo verano no debemos esperar nuevos niveles o personajes, se trata de una adaptación de fidelidad casi total con el original.



Microsoft Spring Showcase

QUE EL RITMO NO PARE EN XBOX LIVE



Durante el pasado mes tuvimos el gusto de viajar a San Francisco para degustar las pequeñas grandes joyas que Microsoft nos está preparando de cara a los próximos meses. Como no podía ser de otra forma, Xbox Live será una de las piedras angulares de su estrategia, ofreciendo una gran variedad de títulos en todos los géneros.

La 'fiesta' comenzó con el anuncio de dos nuevos juegos , *Wreckateer*, una suerte de *Angry Birds* medieval con castillos en lugar de andamios y que hace uso de las capacidades de Kinect, y *Fable Heroes*, un título al estilo *Castle Crashers* que nos permitirá repartir estopa con marionetas del mundo de *Fable* y que estará interconectado con *Fable The Journey* de varias formas diferentes.

De igual forma, también tuvimos la oportunidad de probar por primera vez algunos de los lanzamientos más esperados del sistema de descargas digitales de Microsoft. Es el caso de *Trials Evolution*, la continuación del título de motocross bidimensional de Redlynx, que ahora llega con modos multijugador locales y online y un editor de niveles tan loco que incluso nos permitirá crear matamarcianos, FPS, etc... Junto a éste estaba *Deadlight* una prometedora producción de los españoles de Tequila Works que nos mete en pleno apocalipsis zombi en los años 80. No será una historia de heroísmo, sino de supervivencia, lo que convierte a esta aventura de acción en algo aún mucho más interesante.

Tampoco podemos dejarnos en el tintero *Counter Strike Global Offensive*, una puesta al día técnica del clásico mod de Half Life. A su lado, una buena de pila de títulos interesante: *Joe Danger: The Movie, Tony Hawk HD, Diabolical Pitch, Bloodforge, Quantum Conundrum* y *South Park Tenorman´s Revenge*. Apuntas los nombres que darán mucho que hablar en los próximos meses.





PRIMEROS MAPAS PÚBLICOS PARA MODERN WARFARE 3

› Por fin se ha anunciado la fecha de publicación en Xbox Live del primer pack de contenidos descargables para el público general de *Modern Warfare 3*. Será el 20 de marzo cuando los jugadores puedan hacerse con los tres mapas multijugador (Piazza, Overwatch y Liberation) ya disponibles para los jugadores élite, más un mapa más (Black Box) y dos misiones cooperativas para el modo operaciones especiales (Hielo Negro y Negociador). Estos tres últimos contenidos estarán disponibles una semana antes para los usuarios élite. Los poseedores de las versiones de PC y PS3 tendrán que esperar al menos un mes para poder disfrutar de estos contenidos. Cosas de exclusividades temporales.

ALAN WAKE´S AMERICAN NIGHTMARE

EN LA AMÉRICA PROFUNDA Y OSCURA...

Cuando todos esperábamos el anuncio de *Alan Wake 2*, Remedy nos sorprendió con un spin-off del título original enfocado en la acción.



Una especie de spin-off enfocado a la acción que parte de las bases del título original de este escritor enfrascado en una guerra contra la oscuridad. Esto es precisamente el título que nos ocupa, una corta aventura que se caracteriza por aprovechar el motor gráfico y mecánicas jugables de *Alan Wake* para ponernos en situaciones de combate mucho más variadas de lo que recordábamos en esta franquicia. Esto se traduce en un apartado técnico y sonoro por encima de la media, con un sistema de control más que aceptable y una gran variedad de enemigos y armas que utilizar. El título resulta demasiado corto para el precio que presenta, apenas cuatro horas de juego con una dificultad no demasiado elevada, aunque la experiencia realmente merece la pena, permitiéndonos volver a repetir la historia para coger todos los objetos y secretos que nos hayamos dejado por el camino. Recomendado para los que disfrutaron con el primer juego del personaje. ■



Alan Wake's American Nightmare
Desarrollador: **Remedy Entertainment**
8.4

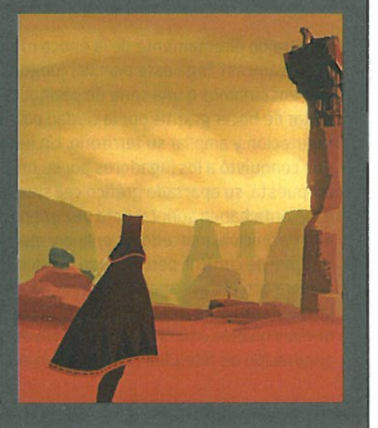
Journey

UN VIAJE QUE NO QUERRÁS ACABAR

Haciendo uso de un sencillo pero intuitivo control, sin alardes, y una variada y asequible jugabilidad, Thatgamecompany nos ofrece el que es hasta ahora el mejor juego que han creado; y no cabe infravalorar títulos como *flOw* o *Flower*. Aquí encarnamos a un misterioso personaje encapuchado, que se despierta en un fantástico entorno sin saber muy bien quién es, qué hace allí y hacia dónde debe dirigirse. Sin embargo, todas estas preguntas las iremos respondiendo de una forma totalmente natural, casi premonitoria, sin necesidad de que nos expliquen nada mediante tediosos tutoriales o introducciones. Se trata de una aventura diferente que basa su jugabilidad en la exploración, algunas plataformas y la atractiva mecánica de algunos puzles. ■



Journey
Desarrollador: **Thatgamecompany**
9.4





UNCHARTED 3 ESTRENA MODO COOPERATIVO

› Que el último juego de Naughty Dog era una obra maestra era algo que todos conocíamos, sin embargo, distaba de ser perfecto entre otras cosas por carecer de un modo cooperativo. Este fallo ha sido subsanado con el lanzamiento de Shade Survival. Se trata de una versión del clásico modo horda en el que los jugadores tendrán que colaborar para acabar con sucesivas oleadas enemigas en ocho rondas de intensidad creciente. Se espera que el precio de salida de este contenido sea de 5,99€, y esté disponible cuando tengáis esta revista en vuestras manos. En cuanto podamos probarlo os daremos nuestro particular veredicto sobre esta nueva opción de *Uncharted 3*.

DEAR ESTHER

UN POEMA PASEABLE E INTERACTIVO

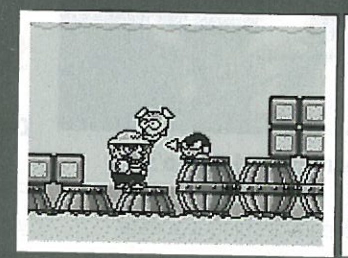
Básicamente, *Dear Esther* es eso: un poema, una historia interactiva en la que lo único que tendremos que hacer es recorrer ciertas estancias y paisajes en lo que se muestra como una isla y sus cavernas interiores. Es un proyecto inusual que se muestra en todo su esplendor cuando asistimos a la historia que se nos narra de forma de voz en off al llegar a ciertos puntos del mapeado. Y poco más... pero también poco menos: La calidad narrativa, visual y, sobre todo, musical la convierten en una experiencia obligada para aquellos que estáis dispuestos a arriesgar y probar cosas distintas. Eso sí, olvidaos de enemigos, armas e incluso de objetos. *Dear Esther* es un divertimento de buena literatura (cuando lo traduzcan ya será la leche, y nos consta que hay un grupo español que ya ha terminado la traducción). Para aventureros tranquilos.

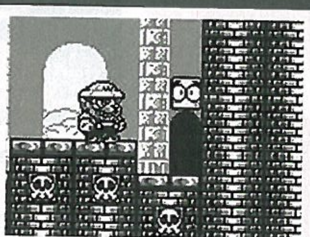


Dear Esther
6,99 €
Desarrollador: The Chinese Room
8.4

WARIOLAND: SUPER MARIO LAND 3

MUCHA CONSOLA Y TAN POCO JUEGO





Si bien es cierto que no debemos tratarlo como si fuese un lanzamiento original, pues el juego apareció por vez primera para Game Boy en 1994, Nintendo podría haber tenido el detalle de 'remozar' el título con algún extra o elemento adicional.

Estamos ante un juego de plataformas que, a pesar de llevar el 'apellido' de *Super Mario Land*, está protagonizado por el archienemigo de Mario, Wario. En ese sentido, la principal diferencia con los juegos del fontanero es que Wario es más resistente al daño y sus métodos algo más bruscos. El argumento del juego nos coloca en una isla gobernada por los Piratas Azúcar Moreno a los que tendremos que quitar los tesoros y expulsar de la isla. En función del número de monedas y tesoros que acumulemos conseguiremos ver uno u otro final.

Simple a más no poder y sin ningún uso de las características especiales de 3DS.

DSiWare
Warioland: Super Mario Land 3
4 €
Desarrollador: **Nintendo**
8.0

Nexuiz

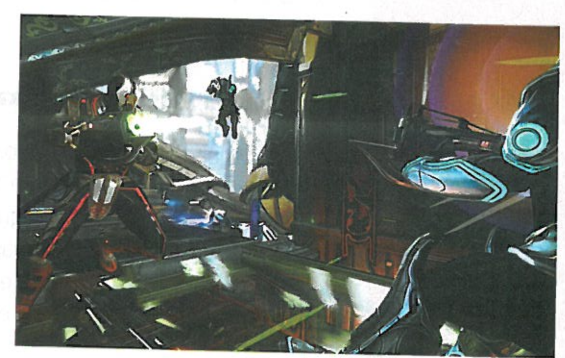
CORRER Y DISPARAR, TODO ES EMPEZAR

Nexuiz fue originariamente un mod de Quake que gozó de cierto éxito en ordenadores compatibles. En este caso estamos ante una puesta al día que nos pone en mitad de frenéticos (casi demasiado) combates multijugador entre dos equipos. Todo será saltar, disparar, coger power-ups (que los hay a toneladas)... Si te paras, estás muerto. Una propuesta simple y adictiva que basa todo su potencial en nuestra conexión a internet, por lo que de entrada los jugadores españoles estamos un tanto lastrados. Poco importa que la acción tenga un trasfondo argumental, esto es pegar tiros a diestro y siniestro y la originalidad es escasa en cuanto a modos de juego y posibilidades. Si ese es tu 'rollo', adelante.





Nexuiz
800 MP
9,99 €
Des: **Illfonic**
8.0



Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.





KoA: Reckoning



Desbloquear 'Es tu destino':

En este caso, para desbloquear este logro/trofeo se podría decir que el jugador cuenta con varias posibilidades para conseguirlo.

El objetivo es distribuir correctamente los puntos para alcanzar el nivel máximo en alguno de los árboles de habilidades con los que cuenta nuestro personaje. Las opciones para lograrlo son:

› **Archimago**: Obtener 109 puntos en Brujería.
› **Señor de la guerra**: Obtener 109 puntos en Fuerza.
› **Cuchilla nocturna**: Obtener 109 puntos en Intimidación.
› **Campeón**: Obtener 55 puntos en Brujería y 55 en Fuerza.
› **Maestro de las cuchillas**: Obtener 55 puntos en Fuerza y 55 en Intimidación.
› **Invocador de sombras**: Obtener 55 puntos en Brujería y 55 en Intimidación.
› **Universalista**: Obtener 37 puntos en Fuerza, 37 en Intimidación y otros 37 en Brujería.

Desbloquear 'Asesino de Niskarus':

Para desbloquear este logro/trofeo, haz lo siguiente: Habla con la cantante Nell en Los Mundos. Acepta la misión que te sugiere en la cual tienes que activar cinco piedras en un orden correcto. Dirígete al lugar y, en vez de intentar cumplir con el puzle, hazlo incorrectamente las veces que sean necesarias para que te salga el enemigo que estás esperando. Lo puedes repetir las veces que sean necesarias hasta que lo consigas.




SoulCalibur V

Desbloquear luchadores:

Para desbloquear los cinco personajes y el estilo de lucha que te ponemos a continuación, sigue las indicaciones:

› **Algol**: Tendrás que vencerle en el modo Arcade con cualquier personaje o superar con éxito el modo Almas Legendarias. Este se desbloquea al completar el modo Historia. No obstante, también lo podrás conseguir si alcanzas el nivel 31 de jugador.
› **Alpha Patroklos**: Completa con éxito todos los episodios del modo Historia.
› **Edge Master**: Al igual que el anterior, supera todos los episodios del modo Historia.
› **Elysium**: Es el mismo caso que Alpha Patroklos y Edge Master. Simplemente tendrás que completar el modo Historia.
› **Kilik**: Derrótale en el modo Almas Legendarias y completa dicho modo (previamente desbloqueado al pasarte la Historia). También puedes optar por la opción de vencerle en el modo Arcade o alcanzar el nivel 11 de jugador.
› **Pyrrha Omega**: Completa todos los episodios del modo Historia.
› **Estilo de lucha de Devil Jin (Tekken)**: Como se puede apreciar por el nombre, este desbloqueable no es un personaje al uso, sino un estilo de lucha sin armas que le podemos incorporar al personaje en la zona de creación. Hay tres caminos para conseguirlo:
1. Derrota a Katsuhiro Harada en Batalla Rápida.
2. Derrota a Harada en el modo Almas Legendarias. Para encontrarlo más fácilmente, elige la ruta de Asia.
3. Alcanza el nivel 5 de jugador.

Desbloquear ruta extra del modo Arcade:

Para conseguir esta nueva ruta, lo único que tienes que hacer es alcanzar el nivel 17 de jugador.

Desbloquear escenarios:

Si quieres obtener nuevos escenarios para combatir, haz lo siguiente:

› **El castillo de Denever "Ojo del caos"**: Derrota a Pyrrha Omega en el modo Historia.
› **Penitenciaría del destino**: Derrota a Kilik en el modo Arcade o en el Almas Legendarias.
› **Torre de la gloria "Santísima dicotomía"**: Derrota a Algol en el modo Arcade o en el Almas Legendarias.
› **Torre de la gloria "Espiral del bien y del mal"**: Derrota a Edge Master en el modo Arcade o en el Almas Legendarias.
› **Utopía de los bendecidos**: Derrota a Elysium en el modo Historia.






Ace Combat: AH

Desbloquear señales de llamada:

Cumple con lo siguiente para conseguir la señal de llamada correspondiente:

› **Antares**: Consigue un millón de puntos.
› **Aquila**: Obtén la bonificación 'Superviviente' en el multijugador.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

- **Burner**: Gana 20 veces en Capital Conquest.
- **Cougar**: Derriba a 100 contrincantes en el modo multijugador competitivo.
- **Dragon**: Obtén la victoria diez veces en Capital Conquest.
- **Falco**: Obtén la bonificación 'Ace Striker' en el modo multijugador.
- **Galm**: Obtén la bonificación 'Ace Pilot' en cinco ocasiones en el modo multijugador.
- **Garuda**: Completa el modo Campaña.
- **Gryphus**: Obtén la bonificación 'Hero' cinco veces en el multijugador.
- **Mobius**: Obtén la bonificación 'Hero' en el multijugador.
- **Mohawk**: Consigue 100.000 puntos.
- **Phoenix**: Queda en primer lugar en el modo de juego Deathmatch.
- **Racer**: Utiliza el DFM en 50 ocasiones en el multijugador.
- **Renegade**: Obtén 300.000 puntos.
- **Scarface**: Consigue la bonificación 'Ace Pilot' en el multijugador.
- **Strigon**: Obtén la bonificación 'Superviviente' en cinco ocasiones en el multijugador.
- **Sweeper**: Derriba a 100 enemigos con el helicóptero en el multijugador.
- **Viking**: Consigue 20.000 puntos.
- **Wardog**: Obtén la bonificación 'Ace Striker' cinco veces en el multijugador.
- **Wildcat**: Derriba a 50 enemigos en el multijugador.

Desbloquear un segundo color para todos los aviones del juego:

Simplemente tienes que completar el modo Campaña.



Desbloquear tres nuevos aviones:

Para conseguir los aviones F-15E Strike Eagle, Mi-24 (HIND) y PAK-FA, pásate el modo Campaña. En definitiva, que en cuanto lo completes tendrás tanto los colores como los nuevos aviones.

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

The Darkness II (360, PS3 y PC)

Desbloquear el final secreto de The Darkness II:

Es muy sencillo disfrutar de este desenlace secreto. No tendrás que hacer ningún tipo de malabarismo especial.

Para verlo solo deberás acabar con el jefe final del juego. Una vez lo hayas conseguido, espera a que terminen los créditos -no seas impaciente- y te saltará dicho final.

Los Simpsons Arcade Game (PS3, 360)

Desbloquear todos los extras y secretos del juego:

En este título Konami ha decidido meter un código que a más de uno le gustará. ¿Por qué? Porque desbloquea todos los extras del juego.

Para ello introduce en la pantalla de título: Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo (B), X (A).



3DS

RE: Revelations

Desbloquear extras:

- **Nuevo juego +**: Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Dificultad Infierno**: Completa el juego en el nivel de dificultad normal.
- **Escopeta Hydra**: Completa el juego en dificultad normal como mínimo.
- **Lanzacohetes con infinita munición**: Completa el juego en dificultad infierno.

Desbloquear nuevos niveles de dificultad para el modo Raid:

- **Trench**: Completa todos los niveles Raid en la dificultad chasm.
- **Abyss**: Completa todos los niveles Raid en la dificultad trench.

Desbloquear personajes:

- **O'Brian**: Pásate todos los niveles Raid en dificultad abyss.
- **Morgan**: Encuentra la salida verdadera de la fase 21 en modo Raid.
- **Norman**: Obtén todas las armas raras.
- **Raymond**: Completa todos los niveles en modo Raid en dificultad trench.



Desbloquear trajes:

- **Traje 1 de Jill**: Completa los episodios 1,2 y 3 del modo Campaña.
- **Traje 2 de Jill**: Llega a nivel 5.
- **Traje 1 de Chris**: Completa los episodios 1,2 y 3 del modo Campaña.
- **Traje 2 de Chris**: Llega a nivel 30.
- **Traje 1 de Parker**: Completa los episodios 1,2 y 3 del modo Campaña.
- **Traje 2 de Parker**: Llega a nivel 20.
- **Traje 3 de Parker**: Consigue un arma rara.
- **Traje 1 de Keith**: Completa los episodios 4,5 y 6 del modo Campaña.
- **Traje 2 de Keith**: Completa un total de 50 misiones.
- **Traje 1 de Jessica**: Llega a nivel 10.
- **Traje 2 de Jessica**: Supera cada nivel de Raid en dificultad trench.
- **Traje 3 de Jessica**: Llega a nivel 40.
- **Traje 1 de Quint**: Completa un total de 100 misiones.
- **Traje 2 de Quint**: Llega a nivel 50.

3DS Tales of Abyss

Este juego de la franquicia Tales cuenta con algunos contenidos adicionales para desbloquear. A continuación te explicamos cómo hacerlo:

- Modo desconocido: Para obtenerlo, tienes que pasarte el juego completo.

- Modo muy difícil: Pásate el juego completo.

- Test de sonido: Cuando completes el juego, aparecerá en la pantalla de título.

- Registro de partida: Cuando completes el juego, aparecerá en la pantalla de título.

- Tienda de mejoras: Una vez te hayas pasado el juego, graba y comienza de nuevo desde esa partida. Aparecerá dicha tienda.

Sega para móviles

Viajamos a Londres para ver los ases móviles bajo la manga de Sega

ESTRATEGIA DE 10 AHORA EN TU IPAD

Namco ha adaptado el mítico juego de Dreamcast a los dispositivos de Apple. ¡Desenfunda tu espada!



Shogun Total War para iPad es un título que bebe de la fuente de sus hermanos mayores, pero que se ha creado pensando en las especificaciones y requerimientos de las plataformas móviles. De esta forma, nos trasladará a la época feudal japonesa para vivir diversas batallas entre dos bandos enfrentados. La acción estará a caballo entre los turnos y el tiempo real, permitiendo que despleguemos unidades a nuestro antojo, pero siguiendo estrictas normas en los combates automáticos que tienen lugar al encontrarse dos unidades.

Los mapas estarán divididos en casillas hexagonales para facilitar la división del espacio de juego, pudiendo colocar en cada una de ellas construcciones o unidades. En cuanto a las edificaciones, el título no se diferenciará de las versiones de sobremesa, obligándonos a gestionar recursos para producir los distintos ejércitos. La novedad viene por la necesidad de interconectar los edificios de una manera concreta, añadiendo un pequeño extra de estrategia al asunto. Es decir, partiremos con un santuario, que ocupa cuatro celdas. A su lado deberá estar la armería -que ocupa tres-, al lado de esta última, la leñera, etc. Encajar todas estas piezas en un escenario limitado a veces será complicado, tanto que incluso existen pequeñas secciones de puzle que nos obligarán a encajar un número de edificaciones en un terreno limitado.

Y para rizar el rizo, se ha incluido hasta un modo para dos jugadores de forma local. Tres escenarios con tres tipos de soldados diferentes según la época que queramos disputar y generación aleatoria de unidades en lugar de gestión de recursos. Una adictiva opción para nuestros tablets. ■

SU MODO PARA DOS JUGADORES, LA GRAN SORPRESA

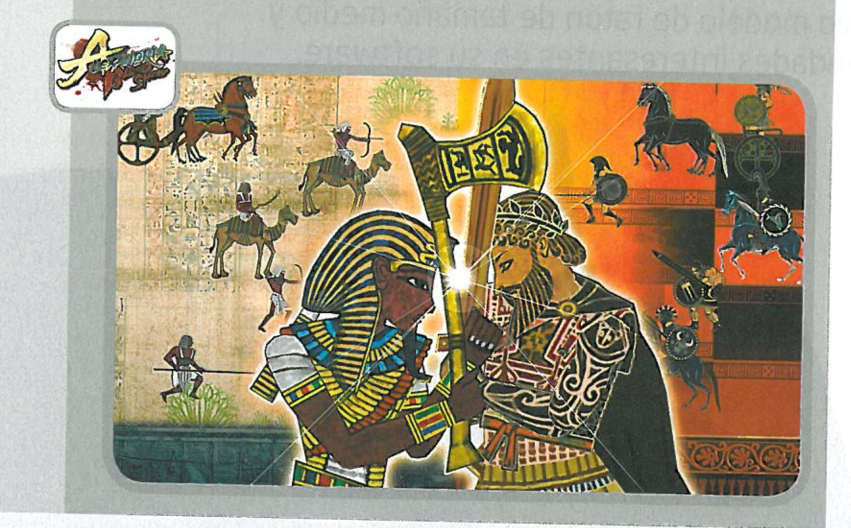


Alexandria Bloodshow

SEGA

Recientemente se anunció la secuela de *Samurai Bloodshow* para sistemas iOS y ya hemos podido probarlo. Estamos hablando de un título al estilo tower defense que nos hace retroceder 3.000 años al pasado para meternos en la piel de los ejércitos egipcio y griego en su particular guerra en los alrededores del mar Egeo.

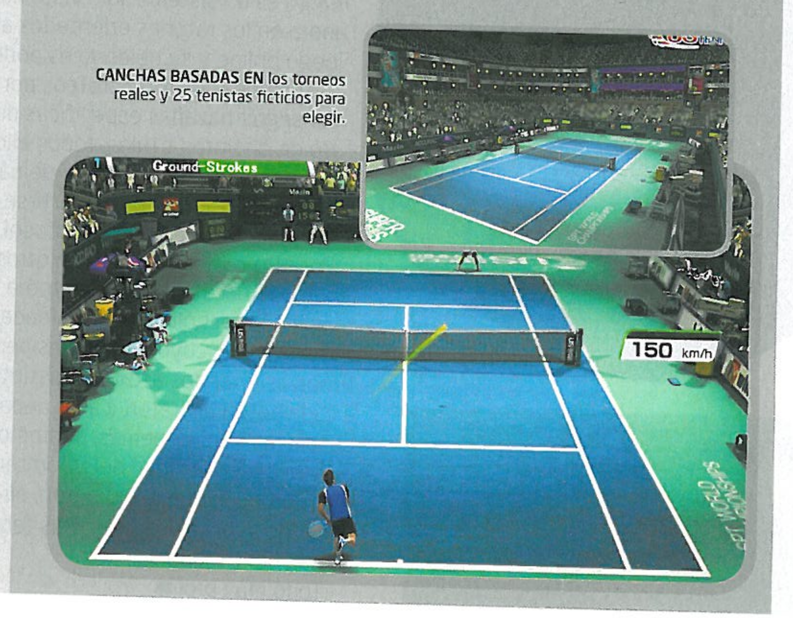
Aquellos que hayan probado la primera parte, disponible en la App Store, y que desde ya os recomendamos, sabrán lo que pueden esperar. Reminiscencias de Plants vs. Zombies pero con cartas y un estilo visual cercano a los grabados de aquella época. Como no podía ser de otra forma, la sangre regará la pantalla en cada combate para añadir un plus de espectacularidad.



Virtua Tennis Challenge

SEGA

A estas alturas de la película cualquier jugador que se precie sabrá el tipo de juego que es *Virtua Tennis*. Evidentemente se trata de un título basado en el deporte de la raqueta, pero con un enfoque directo que busca la diversión inmediata de los jugadores. Esa es precisamente la filosofía que se ha aplicado a la primera versión del título que se adapta a plataformas móviles, *Virtua Tennis Challenge*. La grand novedad será el sistema de control táctil, muy intuitivo y acertado, similar al point´n click pero adaptado a la frenética mecánica del tenis. Por lo demás, no encontraremos demasiadas sorpresas en el título al respetar los patrones de la franquicia. Si acaso echaremos de menos a los tenistas reales, desaparecidos por temas de licencias. En exclusiva para Android y en concreto para Sony Xperia Play.



CANCHAS BASADAS EN los torneos reales y 25 tenistas ficticios para elegir.



iOS > Zombie Panic in Wonderland Plus

ALICIA Y LOS ZOMBIES

El espectacular *Zombie Panic in Wonderland* que triunfó en WiiWare, y que es un juego español desarrollado por Akaoni Studios, se pasa a la Apple Store con una brillante versión que, además, es gratuita. Los chicos de Akaoni han adaptado esta versión a la alta resolución, han rehecho niveles, añadido enemigos, creado un nuevo sistema de control y muchas cosas más. El resultado es una maravilla de shooter con todo ese fantástico espíritu manga, los guiños a Alicia y muchos, muchos zombies. ¡Bájalo ya!

Zombie Panic in Wonderland Plus

Desarrollador: **Akaoni Studios**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.5



iOS > Darius Burst Second Prologue

MARCIANOS A MI

Una espectacular conversión del juego que Taito sacó hace tiempo para PSP y que, a su vez, es la adaptación de una recreativa clásica de la compañía nipona. Tal vez estamos ante el mejor juego de naves al que puedas enfrentarte en la pantalla de tu iPhone, iPod o iPad. Juegazo donde los haya con tres modos de juego, una banda sonora original imrpesionante, enemigos finales sacadso de las entregas clásicas, una nueva nave... Se nos saltán las lágrimas con este juego que, eso si, llega un poco subido de precio.

Darius Burst Second Prologue

Desarrollador: **Taito**
Precio: **8,99 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.2

RECOMENDADO

RATONES

ROCCAT SAVU GAMING MOUSE

PARA JUGAR EN PC COMO UN PROFESIONAL

Roccat nos presenta un nuevo modelo de ratón de tamaño medio y alta gama que incorpora novedades interesantes en su software.

Web: www.roccat.org **Precio:** No disponible

Orientado según sus propios creadores como un modelo de medio tamaño y que pretende liderar dicho segmento, el Roccat Savi nos ha sorprendido gratamente porque lo que hace, lo hace bien y está cargado de grandes detalles.

Para empezar, cuando hablan de medio tamaño, realmente se refieren a eso: el Roccat Savi no es un mamotreto de esos que acabas con tortícolis. El peso es el justo y ello consigue una ergonomía que nos ha convencido. Además tiene tiene un acabado de tacto suave para mejorar el agarre y hacerlo más cómodo en largas sesiones de uso.

El modelo viene con un sensor de 4.000 dpi, y presets para 400, 800 y 1.600 dpi reales que permiten ajustar el ratón a nuestras necesidades o preferencias de juego. Estas opciones son más que suficiente para muchos jugadores, sobre todo de títulos online, donde el Roccat Savi destaca sobremanera, sobre todo por el sistema R.A.D. El R.A.D., es un sistema sólo visto hasta ahora en los ratones orientados al juego online y su objetivo es poder desbloquear logros o trofeos por conseguir hazañas específicas dentro de distintos títulos, todos ellos relacionados con el ratón. Además, estos logros pueden compartirse a través de Facebook. ¡Qué curioso!.

Por otra parte y ya visto en otros modelos Roccat, el Savu incorpora también la tecnología denominada Easy-Shift[+], cuyo objetivo es permitirnos asignar dos acciones distintas a cada botón del ratón y a la rueda de desplazamiento. Además, podremos ajustar la sensibilidad del ratón tan sólo con pulsar un único botón, eliminando la necesidad de otras teclas físicas del teclado.

¡Todo muy pro!

> "Su tamaño medio es perfecto para cualquier mano, aunque no para zurdos"





Por Duardo

YO TENGO EL CONTROL

Un mando para controlarlos a todos. En esta especie de festival del control, os traemos ratones, pads y hasta unos cascos de Plantronics para mejorar vuestra experiencia de juego.

¿SABÍAS QUÉ... ROCCAT SAVU

...se encuentra dentro de una gama de ratones de la firma que están orientados al deporte electrónico?

... saldrá a la venta a lo largo de mayo y que todavía no sabemos cuál será el precio recomendado aunque se aventura que no sea caro?

PLANTRONICS GAMECOM 780

7.1. SOLO PARA TUS OREJAS

Unos auriculares USB robustos, resistentes y hergonómicos, especialmente diseñados para los más jugones. Convierte cualquier sonido estándard de tu PC en una experiencia envolvente 7.1 alucinante.

Web: www.plantronics.com/es **Precio:** No disponible



El reciente CES 2012 celebrado en Las Vegas ha sido el lugar elegido por Plantronics para presentar su nuevo catálogo de auriculares. Y en el terreno del gaming, son estos *GameCom 780* el producto más destacado. Unos auriculares robustos, realizados con materiales muy resistentes pero, a la vez, tremendamente cómodos. Las almohadillas de las orejas tienen un diseño hergonómico que resulta útil, incluso, a la hora de guardarlos.
Se trata de unos auriculares con conexión USB, que emulan de manera virtual una experiencia de sonido envolvente Dolby 7.1. El diseño del micro, que cuenta con anulación de ruido de fondo, es otro gran acierto. También los controles de volumen, mute y encencido y apagado del Dolby, todos colocados en el auricular izquierdo, a mano en todo momento sin obligarnos a quitar los ojos de la pantalla.



LAMBORGHINI CONTROLLER

TODO LUJO EN TU PS3

Web: www.blade.es **Precio:** 49,99 € y 32,99 € (cable)

Os presentamos el Lamborghini Controller de Atomic pensado en exclusiva para PS3. Este mando, con el diseño realizado por Lamborghini hará las delicias de todos. Posee unos gatillos traseros más largos pensados para un agarre óptimo, un botón de "macro" que te permitirá almacenar hasta 15 secuencias de botones y sus joysticks tienen una forma exclusiva que te facilitará el agarre y el control de tu personaje.
Está disponible en dos colores, en blanco y en negro, y también puedes adquirirlo con cable (Casi dos metros de cable) y sin cable (que conecta con tu consola mediante su dispositivo WiFi última generación que se actualiza a la vez que la consola para evitar problemas de compatibilidad con las actualizaciones)

Comunidad

Nintendo

Rol en Wii y en 3DS

1 **Adrián Álvarez**
e-mail

En breve tendré mi tan esperado The Last Story, que estoy convencido de que no me decepcionará. Pero os escribo porque quisiera consultaros por próximos juegos de rol que vayan a salir, tanto para mi Wii como para mi 3DS. Mi preferencia son los japoneses, pero es bienvenido cualquier juego del género. En Wii no sé si habrá mucho en marcha, va de caída y seguro que están pensando más en "U". A ver si podéis decirme "lo gordo" del género que queda por llegar. Aunque ya puesto a preguntaros, lo hago también por esos grandes títulos que ya hayan salido y que para vosotros sean compra obligada, por si alguno no lo he jugado. Y ya que he mencionado a "U", si pudierais actualizarme con las últimas noticias sobre ella, ¡yo la mar de feliz! Gracias por la atención y gracias por la pedazo revista que sacáis cada mes.

Respuesta:
Hola Adrián,
¡Estás de enhorabuena! A estas alturas creo que ya habrás visto que le dedicamos un buen avance a Pandora's Tower. El juego de Wii creado por Ganbarion es un exponente algo distinto de lo que puede ofrecer el rol japonés que tanto parece gustarte. Por estética seguro que ya te tiene ganado, pero es que además se sale de la tónica general de los JRPG ofreciendo muchísima más acción, algo que en Wii siempre es de agradecer. Junto con Xenoblade Chronicles y The Last Story, forma una 'santísima trinidad' imprescindible del rol japonés para Wii.

En la portátil de Nintendo la cosa va por otros derroteros: Monster Hunter, Kingdom Hearts o Heroes of Ruin , del que ya hemos hablado bastante, son las apuestas más sólidas, pero habrá que esperar a verlos en nuestra 3DS para comprobar que funcionan de verdad y ofrecen lo que tienen que ofrecer.

En cuanto a lo último de Wii U, creo que estarás al tanto, pero se rumorea que Nintendo podría incluir una pantalla 3D con el sistema Wii U, algo que sería potenciar la apuesta por las tres dimensiones del gigante japonés. ¿Nos lo creemos o no?



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¡Vuestras impresiones sobre PS Vita! Los que no la tenéis, ¿la compraréis a corto plazo?

Diego Alberto Fernández: ¡Cojonuda está! En un par de años, si Sony la maneja bien y la carga con Apps a lo Android o iOS, tiene el éxito asegurado :)

Joan Mogas: Con el Uncharted recién terminado, tengo que decir que ¡¡me encanta!! ¡Solo por ese juego ya vale la pena!

Mauri Saldarriaga: No las cumple, ¡¡LAS SUPERA!! ¡Es una maravilla! ¡Me encanta! ¡Me alegro de habérmela comprado!

Miguel Rodríguez: A mí de momento no me atrae ningún juego, por mucho que lo vendan como un catálogo extenso de salida. Tampoco tengo un momento habitual donde me pueda servir una portátil, así que hasta que no tenga algún juego exclusivo interesante ni me lo planteo.

Daniel López: En cuanto baje y saquen un pack interesante de consola+juego+tarjeta de memoria irá para casa. Es más, mi bolita mágica presagia que dicha bajada se producirá antes de que acabe el año.

Ángel Martínez: Yo me la compré ayer y me encanta la consola. Me la pillé con el Dynasty Warriors, y es una pasada. Vuelve a ser como el 5, nada de conseguir puntos para obtener ataques y habilidades; hay que conseguir las armas y los objetos, que es lo que mola XD.

Gaspar Nicolau: La consola por ahora es una pasada. ¡El Uncharted tiene prácticamente el mismo aspecto que en PS3! Si eres un poco listo y te apañas mirando ofertas y tal, te puedes ahorrar una pasta, y no te sale tan cara. ¡Yo me ahorré casi 70€!

PC/MAC

2 **Rodrigo Palomar**
e-mail

Quiero empezar a jugar en mi PC a algún MMO, pero no tengo ni idea de cuál sería el más idóneo para alguien que, como yo, todavía no ha jugado a ninguno.

Tengo amigos muy viciados a WOW y los he visto jugar, pero no acaba de hacerme mucha gracia. No sé si sería el más indicado para mí por la cantidad de opciones a la hora de jugar.

¿Qué recomendación podéis hacerme? ¿Algo free que merezca la pena? Puede ser una buena manera de empezar.

Gracias por adelantado.

Respuesta:
¡Saludos amigo! Pues has llegado al lugar adecuado. Hoy en día, la oferta de MMO gratuitos de calidad es muy amplia, porque muchos de los títulos tops han dado el salto a este modelo de negocio.

Por supuesto, y si te gusta el WOW-like, está el veterano Runes of Magic, que sigue viento en popa y es una apuesta segura. Por otro lado, tanto si lo quieres jugar en inglés como en español, hay cosas tan interesantes como Star Trek Online o el renacido Age of Conan Unchained. Siempre puedes echarle un ojo a Guild Wars mientras sufrimos la tensa espera de la llegada de su segunda parte que, te puedo asegurar por experiencia propia, nos va a dejar a todos alucinados.

Por último, te recomiendo Aion free2play, que acaba de ser lanzado.

Y si te van también con un poco de estrategia, prueba Wakfu, que aunque puedes jugarlo Premium por una cuota ridícula, también es posible no pagar nada, y estamos seguros de que la experiencia te sorprenderá.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:

marcaplayer@unidadeditorial.es

con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.



Xbox 360

3 David Luque
e-mail

Hola chic@s. Esta Navidad me hice con una Xbox 360 Slim (más vale tarde que nunca) y me gustaría que me contestarais unas preguntas:

1º Quiero hacerme con los grandes juegos y sagas de Xbox desde que salió. ¿Me podéis ayudar? Me gustan todos los géneros. Tengo Crysis 2, Forza 3, Skyrim, Tekken 6, Fallout NV y Mass Effect 1 y 2.

2º ¿Cuál es la "esperanza de vida" de la Xbox 360 Slim? Son tantos juegazos pasados y futuros los que quiero exprimir al máximo que pienso que puede llegar a "petar" antes.

Un saludo.

Respuesta:
Hola David, hiciste una gran elección al subirte al tren de Xbox 360. El siguiente paso es apuntarte a Xbox Live, una experiencia que te recomendamos encarecidamente. Respecto a tus preguntas:

1º La respuesta podría tomarnos toda la sección de comunidad, sin embargo, vamos a ser sucintos y a enumerarte rápidamente algunos de los que consideramos mejores: Halo 3 y Halo Reach, saga Gears of War al completo, Alan Wake, Orange Box, FIFA 12, Assassin's Creed (los tres últimos), Forza 4, Call of Duty Modern Warfare (los tres), Batman Arkham City, GTA IV, Bioshock, Portal 2, Red Dead Redemption... Podríamos seguir, pero con eso vas más que bien servido.

2º A Xbox 360 le quedan un par de años de vida. No esperes que la próxima generación de consolas llegue antes de la primavera del año que viene, lo que significa que al menos hasta Navidad de 2013 habrá lanzamientos regulares para tu consola.

4 Aitor Granados
e-mail

¡Hola playeros!
Tengo un problema con mi Xbox 360. No consigo conectarla a Internet ni vía wifi , ni vía cable. Detecta las redes pero no consigue conectarse, por lo que no puedo jugar online.
Muchas gracias.

Respuesta:
Bienvenido Aitor. Tenemos una pequeña mala noticia. Con tan pocos datos que nos brindas nos resulta muy difícil poder ayudarte. Prueba a introducir la contraseña de tu router de manera correcta si estás intentando conectarte a través de la red inalámbrica; las mayúsculas y las minúsculas son importantes. Si estás intentando conectarte a través de cable y tampoco funciona, puede que sea problema de los puertos de tu router. En cualquier caso, creemos que la solución pasa por llamar al número de atención telefónica de Microsoft, que sabrá bien como atenderte. El número es 900 948 952 o 914 534 025 desde un teléfono móvil. Y su horario entre semana es de 9 de la mañana a 10 de la noche.

Esperamos que soluciones tus problemas y ¡nos vemos en el Live!

PlayStation

5 Jesús Fernández
e-mail

Hola, buenas.
Solo quería haceros unas preguntillas:
1. He visto que van a sacar un juego de Digimon para PSP. ¿Cuándo saldría?
2. ¿Qué información podéis darme sobre el juego?
3. ¿Van a sacar algún otro juego de Digimon?



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player

Marca Player
La Campus Party no se celebrará este año en Valencia. ¿Dónde creéis que será?

Francisco Javier Martín: En el aeropuerto de Ciudad Real es grande, está vacío y cuenta con bar, aparcamiento e incluso una pista para aviones y todo ;-).

Víctor Cuesta: Yo no he ido nunca a este evento, pero siempre he querido ir. Seguramente tirarán para Madrid pero yo, siendo de Cádiz, prefiero que vengan para acá, cerquita de la playa XD.

Piloto Imperial: Yo he oído que es en Madrid, pero no sé el lugar exacto.

Christian Villegas: O Madrid o Barcelona últimamente se lo llevan todo...

Julio González: Por pedir me gustaría que fuese en Barcelona, así asistiría. Pero creo que acabará en Madrid.

Gerard Furriols: Nunca he ido, y me encantaría asistir, por eso espero que lo hagan cerquita de Barcelona...

Diego Javier García: En Santiago de Compostela, por variar, que veo mucho Madrid y Barcelona jejeje.

Óscar García Cuesta: Desde luego que si es en Madrid, en el Bernabéu molaríaa jajaja

Enrick Jiménez: Si lo hicieran en Madrid, lo mejor sería el IFEMA.

Alvaro Sánchez: Desde luego que Madrid y Barcelona tendrían las mejores instalaciones, pero también es una buena oportunidad para potenciar alguna capital de provincia diferente, como por ejemplo, Salamanca, Málaga, Murcia, etc.

Comunidad

Eso es todo, muchas gracias. Me encanta vuestra revista.

Respuesta:
Saludos Jesús. Nos alegra que te guste nuestro trabajo en la revista. Esperamos que sea así por muchos años.

El juego para PSP del que nos hablas es Digimon World Re: Digitize y, de momento, solo se ha confirmado que llegará a lo largo de este año a Japón para la portátil de Sony de la mano de Namco Bandai. Además, conocemos que es el estudio Tri-Crescendo, responsables de juegos como Eternal Sonata o Blue Dragon, el encargado de llevar a buen puerto este proyecto; y a buen seguro lo conseguirán.

Asimismo, gracias a la revista japonesa V-Jump, se ha revelado que el juego tendrá una historia totalmente nueva protagonizada por un chico de 14 años que podrá viajar entre el mundo real y el mundo digital. A través de un dispositivo especial podremos controlar a los diferentes Digimon que nos vayamos encontrando, aunque por ahora solo tenemos confirmada la presencia de Agumon y sus evoluciones.

En cuanto a nuevos juegos de la saga Digimon, podemos decirte que hay tres en desarrollo exclusivo para Nintendo DS por parte de Namco Bandai, los cuales responden al título principal de 'Digimon Story'; y luego dos de ellos al subtítulo de Super Xros Wars (uno Blue y otro Red), y el último al de Lost Evolution. Son los tres juegos de rol y combate por turnos, pero ninguno de ellos tiene fecha de salida confirmada todavía.

Por si acaso, te recordamos que, desde el pasado mes de septiembre, tienes disponible para descarga directa en PC el MMORPG 'Digimon Masters Online'. Un juego multijugador masivo en línea del que puedes conocer todos los detalles en nuestra web amiga www.mmogamer.es



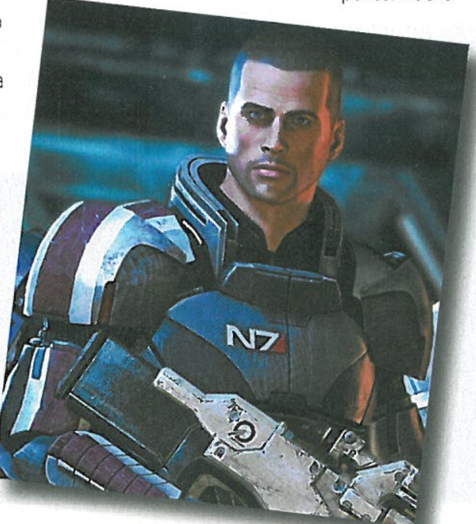
6 **Fernando Romera**
e-mail

Buenas. Me llamo Fernando Romera y hace algunos años compré varios juegos de PS2 que me encantaron (Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito, Rogue Galaxy, Dark Chronicles...). ¿Podríais recomendarme alguno del mismo estilo? También me gustaría saber cómo va el nuevo Kingdom Hearts, si se sabe algo nuevo. ¡¡Muchas gracias!!

Respuesta:
Hola Fernando, muchas gracias por leer nuestra revista. Con sumo gusto te respondemos.

En primer lugar, decirte que, viendo tus intereses debido a los grandes juegos de PlayStation 2 que has mencionado, deberías probar con cualquiera de la saga Final Fantasy, y en concreto con Final Fantasy XIII-2, recientemente lanzado para PlayStation 3 y Xbox 360. Asimismo, desde este mes de marzo tienes a la venta otro magnífico juego de rol y acción: Mass Effect 3, la tercera parte de una saga que tampoco deberías dejar a un lado. No obstante, tienes juegos más antiguos como el magnífico Xenoblade Chronicles o cualquiera de la saga Disgaea, en caso de que te gusten los combates por turnos; pero eso ya dependerá de tus preferencias y de las plataformas que tengas a tu disposición.

En cuanto a Kingdom Hearts, podemos decirte que uno de sus creativos más importantes, Tetsuya Nomura, ha declarado que Kingdom Hearts III será el final de la historia de Xehanort, por lo que ya sabemos que al menos intención de desarrollarlo sí que tienen. Además, Nomura dijo que la próxima entrega que lanzarán en exclusiva para Nintendo 3DS este año, Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, desvelará algunas respuestas sobre su esperada tercera parte. Habrá



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player

Marca Player
En este mes de grandes lanzamientos. ¿Qué juegos tenéis pensado comprar?

Adrián Rodríguez: Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations.

José Javier González: Blades of Time, que sale a 30 euros.

Mac Calavera: Tengo en mente como próxima adquisición el nuevo juego de Caballeros del Zodiaco y un shooter (Crysis2)... pero poco a poco y para largo.

Francisco Javier Martín: Ninguno hasta que bajen de precio. De momento tengo algunos juegos esperando ser jugados.

Toni Sureda: Mass Effect 3, Unit13 y Resident Evil: Operation Racoon City.

Francesc Pau Tribo: Ninguno...¡¡Marzo negro!!

Álvaro Maroto: Me compraré SSX,Mass Effect 3 y alguno más que vea.

Lorena Sebal: Es marzo negro, así que esperaré al mes que viene. Es una buena manera de protestar por parte de los gamers :P.

Adrián Suárez: Aunque estemos en el mes de marzo negro, Mass Effect 3 será un juego tan grande que no lo pienso hacer esperar.

Julio González: Caerá más de uno, pero quiero destacar el regreso del gran Ryu Hayabusa: Ninja Gaiden 3. Qué ganas de sangre, tajos, cortar cabezas... esa dificultad de la saga (espero que la respeten)... En definitiva, un juegazo para pasarlo en grande. Lo que espero con algo más de recelo es el modo multijugador, no sé como quedará en un Ninja Gaiden.

ABARTH 500 VITA

EL NUEVO ABARTH 500 VITA, UNA EDICIÓN LIMITADA Y MUY ESPECIAL



Con motivo del lanzamiento de PS VITA, Sony y Abarth unieron sus fuerzas para hacer una edición limitada en condiciones y ¡vaya si lo han conseguido! Estamos hablando de una edición limitada y numerada que cuenta con solo 25 unidades... y que consiste nada menos que en un **Abarth 500 Vita** que vendrá con su propia portátil de Sony.

El Abarth 500 Vita es un coche de la marca italiana del escorpión, un deportivo que aúna seguridad y prestaciones del que solo verán la luz 25 unidades y exclusivamente en España. La marca italiana que comparte con PS Vita el gusto por la tecnología, el diseño y las prestaciones, ha querido que su vehículo ofrezca una buena cantidad de detalles al usuario. Nada menos que, por supuesto, una PS Vita 3g/ WiFi con dos de los juegos del catálogo de lanzamiento como son Modnation Racers y Reality Fighters, así como un curso de conducción Abarth en la escuela madrileña SportDrive en e que se aprenderá a sacar el máximo partido a las cualidades del Abarth500 Vita.

Por supuesto, la personalización del vehículo con elementos de PS Vita hace que el Abarth 500 Vita sea especial. Además de contar con una decoración exterior en los colores de la marca, se incluye una placa de edición limitada y numerada que irá en el interior del coche. Un coche único para jugones y no tan jugones pero amantes del diseño, de la exclusividad y de los pequeños detalles. Porque, más allá de los aportes que ofrece Sony con su PS Vita, el Abarth 500 Vita cuenta con características que hacen de él un coche increíble. Esta edición especial está basada en el ABARTH 500 1.4 16v T-JET 135 CV con un equipamiento de serie muy completo (7 airbags, ESP+ASR, Hill Holder, Sistema GSI, TTC –sistema de ayuda a la frenada, Blue&Me, Radio Cd Mp3 entre otros) y añade faros xenon, climatizador automático, llantas EXTRA SER IE KIT SS (Abarth 10 RA DIOS) - DIAMANTADAS 7J x 17" con neumáticos 205/40 R17" Todos estos elementos que configuran el vehículo suman extras valorados en unos 2.000 € y 4 años de garantía si es adquirido en las condiciones de financiación excepcional de Abarth. El precio por el que se puede encontrar el vehículo en la red comercial de Abarth es de 18.990 €.

Una edición limitada que eleva la diversión a la máxima potencia, pero aquí cuando se dice limitada es que es limitada y solo otros 24 en todo el mundo tendrán algo parecido a lo que tú has elegido. Lo tienes o lo quieres.

DESCUBRELO EN ABARTH.ES O LLAMANDO AL 900222784



GANA JUEGOS CON PS VITA Y MARCA PLAYER

¡ES MUY FÁCIL!

Y si eres de los que ya has elegido tener el Abarth 500 Vita o simplemente te has decidido a comprarte la consola en su edición estándar, tienes acceso al concurso que este mes hace Marca Player con códigos de descarga de juegos para la portátil de Sony. Visita nuestra web www.marcaplayer.com y descubre cómo participar en el concurso y hacerte con uno de los ***tres códigos de descarga que sortearemos*** *el día 1 de abril de 2012.*

Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.



PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	22,95	9.5
2	Little Big Planet	29,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A	29,95	---
4	R&C: Atrapados	29,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	22,95	9.3
2	F1 2010	22,95	9.3
3	DiRT 3	39,95	9.2
4	F1 2011	37,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	29,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	**SF X Tekken**	**59,90**	**9.2**

Rol

		PRECIO	NOTA
1	TES V: Skyrim	65,95	9.6
2	Deus EX: HR	29,95	9.6
3	Mass Effect 2	29,95	9.5
4	Final Fantasy XIII-2	61,50	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	12,99	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	17,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	32,95	9.0
4	Guitar Hero 5	29,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Killzone 2	22,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	22,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	52,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	NBA 2K12	63,95	9.2
4	Fight Night Cha.	29,95	9.0

PlayStation Store

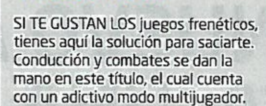
		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	12,95	9.2
4	Trine 2	s.c.	9.0

Acción

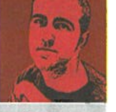
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	29,95	9.8
2	**Mass Effect 3**	**69,95**	**9.7**
3	Uncharted 3	42,95	9.7
4	Uncharted 2	29,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

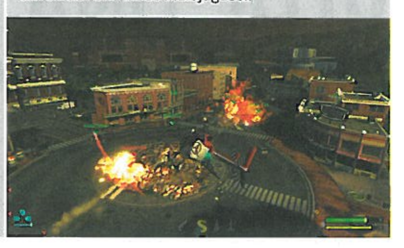
Twisted Metal



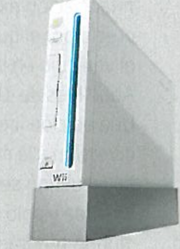
SI TE GUSTAN LOS juegos frenéticos, tienes aquí la solución para saciarte. Conducción y combates se dan la mano en este título, el cual cuenta con un adictivo modo multijugador.



Alejandro P.
PLAYSTATION 3



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	25,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	32,95	9.5
4	New Super Mario	47,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	49,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	Driver: S. Fran.	49,95	8.7
4	NFS: Nitro	22,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	42,95	9.2
2	Tatsunoko vs.	22,95	8.9
3	WWE SD 2009	10,95	8.8
4	Castlevania Judg.	22,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Zelda: Skyward S.	49,95	9.9
2	M. Hunter Tri	49,95	9.6
3	**The Last Story**	**49,95**	**9.0**
4	Xenoblade Chr.	49,95	8.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	22,95	8.6
4	Animal Crossing	25,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	07,99	9.2
2	Rock Band Beatles	22,95	9.0
3	GH: Metallica	29,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	29,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	39,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	29,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	39,95	9.5
2	PES 2010	29,95	9.2
3	NBA 2K12	32,95	9.2
4	Grand Slam Tennis	39,95	9.0

Puzle

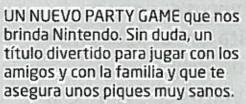
		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	22,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More...2	12,95	9.0
2	Red Steel 2	29,95	9.0
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	S.H. Shattered M.	29,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA

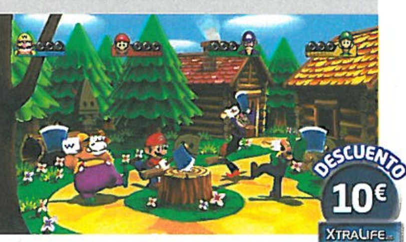
Mario Party 9



UN NUEVO PARTY GAME que nos brinda Nintendo. Sin duda, un título divertido para jugar con los amigos y con la familia y que te asegura unos piques muy sanos.



Chema Antón
WII



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	19,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	22,95	8.7
3	Catherine	56,95	8.6
4	Rayman Origins	32,95	8.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	29,95	9.5
2	Forza 4	59,95	9.4
3	F1 2010	22,95	9.3
4	DiRT 3	29,95	9.2

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	22,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	**SF X Tekken**	**59,90**	**9.2**

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	22,95	9.7
2	Deus EX: HR	29,95	9.6
3	TES V: Skyrim	65,95	9.6
4	Final Fantasy XIII-2	61,50	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	22,95	8.6
2	Endwar	12,95	8.5
3	Civilization Rev.	22,99	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	12,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	22,95	9.0
4	Dance Central 2	39,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Halo Reach	32,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	39,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	52,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	NBA 2K12	62,95	9.2
4	Fight Night Cha..	29,95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	800	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N.	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	**Mass Effect 3**	**69,95**	**9.7**
3	Gears of War 3	52,95	9.7
4	AC: La Hermandad	22,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

Mass Effect 3

SI YA JUGASTE a los dos anteriores, obviamente no puedes perdértelo. Pero es que si no has jugado a ninguno, ya estás tardando en adquirir la trilogía al completo.



Juan 'Xcast'
XBOX 360



PS VITA



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	WipEout 2048	39,95	9.0
2	**Ridge Racer**	**29,95**	**6.5**
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Reality Fighters	29,95	7.9
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	**FIFA Football**	**49,95**	**9.0**
2	Everybody's Golf	39,95	8.9
3	Virtua Tennis 4	44,95	8.7
4	------	--,--	---

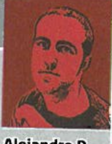
Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Deviants	29,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Uncharted: GA	49,95	9.3
2	**Ninja Gaiden S P**	**39,95**	**8.2**
3	**Dinasty W. Next**	**39,95**	**8.1**
4	**Army Corps of Hell**	**39,95**	**7.6**

EL EXPERTO RECOMIENDA



Alejandro P.
PS VITA

FIFA Football

PARA LOS QUE TENGAN ya la suerte de contar con PS Vita y necesiten su dosis de fútbol estén donde estén, el juego de fútbol de Electronic Arts es una gran opción.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Kirby: Mass Att...	39,95	8.9
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	14,95	8.5
4	Lego STW III	29,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	39,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	22,95	8.2
4	Moto Racer DS	22,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	18,99	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	28,45	7.2
4	WWE 2009	09,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	37,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	32,95	9.0
4	The World Ends	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	18,95	8.6
4	Fire Emblem	17,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	09,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	09,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	09,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete..	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

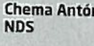
Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	10,95	9.3
2	Zelda: Spirit	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS



Gaia's Moon

OS RECOMENDAMOS EN esta ocasión un juego descargable de DSiWare, un título de plataformas de habilidad que ha desarrollado el estudio español EnjoyUp Games.

NINTENDO 3DS

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. Mario 3D Land	42,95	9.4
2	Sonic Generat.	42,95	8.4
3	S. Monkey Ball	22,95	6.8
4	Raving Rabbids	32,95	6.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart 7	42,95	9.0
2	PilotWings Resort	43,95	8.2
3	Driver Renegade	22,95	7.8
4	Ridge Racer 3D	32,95	7.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	22,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi	22,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten...+Cats	42,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2012 3D	32,95	8.8
2	FIFA 12	44,95	8.2
3	DualPenSports	29,95	7.8
4	Mario y Sonic JJOO	49,95	7.8

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Pac-Man & G. Dim	39,95	7.6
2	Puzzle Bobble U	39,95	6.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	43,95	9.5
2	Starfox 64 3D	44,95	9.3
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	MGS: Snake Eater	39,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
3DS

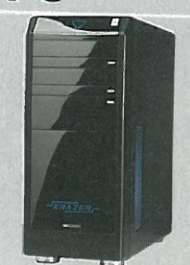
Kid Icarus: Uprising

EL REGRESO DE KID ICARUS calará a los usuarios de 3DS gracias a su ágil jugabilidad, a su enorme arsenal, a su aspecto técnico de calidad y a sus divertidos modos multijugador.





PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	27,95	9.5
2	WoW: Lich King	22,95	9.5
3	Aion	17,95	9.2
4	Star Wars: TOR	54,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	12,95	9.5
2	DiRT 3	12,95	9.2
3	Pure	12,99	9.2
4	F1 2011	12,95	9.0

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	H. Monsters II	19,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	12,95	8.2
4	Dracula Origin	09,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	29,95	9.7
2	Mass Effect 2	12,95	9.6
3	Deus EX: HR	22,95	9.6
4	TES V: Skyrim	47,95	9.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	39,95	9.9
2	Warhammer 40K	33,95	9.3
3	Empire Total War	39,95	9.3
4	Men of War: A.S.	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	22,95	8.7
2	Lego indy 2	22,95	8.3
3	iFluid	18,95	7.0
4	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	ARMA II	12,99	9.5
3	Battlefield 3	29,95	9.5
4	Modern Warfare 3	49,95	9.4

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	22,95	9.5
2	FIFA 11	12,95	9.4
3	NBA 2K12	19,95	9.2
4	NBA 2K11	17,95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	07,90	-.-
3	Crazy Machines 2	09,95	-.-
4	Line Rider Freest.	07,99	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	9.8
2	**Mass Effect 3**	**49,95**	**9.7**
3	Batman Arkham A.	22,95	9.6
4	AC: La Hermandad	29,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Take On Helicopters

Un simulador diferente de las manos de Bohemia Interactive que nos ha traído totalmente traducido y doblado FX Interactive. ¡Con una campaña completa y vuelo libre!





ENTRADAS PLATINUM

360,PS3,PC
ESDLA: Guerra del Norte



MARZO
29,95€

Vive la historia de ESDLA desde otra perspectiva, esta vez al norte de la Tierra Media.

3DS
LEGO Harry Potter (5-7)



MARZO
29,95€

El mago más famoso está a punto de acabar su etapa en Hogwarts. Ayúdale en su misión de derrotar al malvado Lord Voldemort.

PS3,360
Rayman Origins



MARZO
32,95€

El clásico personaje plataformero regresa a sus raíces 2D para brindarnos un título tremendamente divertido y adictivo.

PS3
Gran Turismo 5 Platinum



MARZO
19,95€

Título de la franquicia de conducción más emblemática de Sony que te pone al volante de más de mil coches en decenas de circuitos.

Marca player

XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.



Wii

PVP: ~~50,99€~~ XtraLife: 46,95€

36,95€

Código descuento: XLMARCA*PVSHIN2*





Wii

PVP: ~~45,99€~~ XtraLife: 41,95€

31,95€

Código descuento: XLMARCA*ZUMB2*

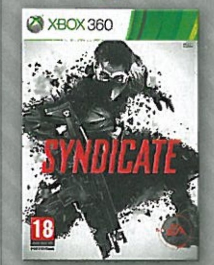


PS3

PVP: ~~71,99€~~ XtraLife: 66,95€

56,95€

Código descuento: XLMARCA*SSYND*

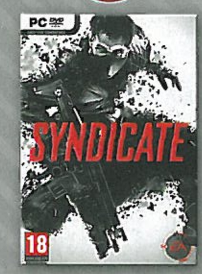


XBOX 360

PVP: ~~71,99€~~ XtraLife: 66,95€

56,95€

Código descuento: XLMARCA*XSYND*



PC

PVP: ~~50,99€~~ XtraLife: 46,95€

46,95€

Código descuento: XLMARCA*PCSYND*



PS3

PVP: ~~159,99€~~ XtraLife: 156,95€

146,95€

Código descuento: XLMARCA*FSSFXT*

PS3

Edición Limitada

PVP: ~~60,99€~~ XtraLife: 56,95€

36,95€

Código descuento: XLMARCA*SYAKDS*



Wii

PVP: ~~50,99€~~ XtraLife: 46,95€

36,95€

Código descuento: XLMARCA*PVEAFIF*



Wii

PVP: ~~40,99€~~ XtraLife: 36,95€

26,95€

Código descuento: XLMARCA*PSIMSSF*



Wii

PVP: ~~50,99€~~ XtraLife: 46,95€

36,95€

Código descuento: XLMARCA*WIMAR9*

PS3

Regalo DLC Cross arts Gem Pack*

PVP: ~~60,99€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento: XLMARCA*SSFXT*

XBOX 360

PVP: ~~60,99€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento: XLMARCA*XSFXT*



PC

PVP: ~~71,99€~~ XtraLife: 59,99€

49,99€

Código descuento: XLMARCA*SFIFST*

XBOX 360

PVP: ~~71,99€~~ XtraLife: 59,99€

49,99€

Código descuento: XLMARCA*XFIFST*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda *www. xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias.

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de abril de 2012.

ESCUELA KM 42: OFRECIENDO ESPERANZA DESDE 2010

La Escuela Km42 fue construida por Colabora Birmania en 2010. En ella hoy estudian 400 niños y niñas refugiados birmanos. Todos los alumnos pertenecen a familias muy pobres, los padres trabajan jornadas de 10 horas en el campo por las que reciben menos de 2€ al día. Con estos sueldos apenas pueden mantener a sus hijos, por lo que los niños a partir de 8 años, trabajan junto a sus padres para poder pagarse su propia comida. Colabora Birmania, junto a otra organización local, mantiene la escuela cubriendo todos los gastos; material escolar, transporte, sueldo de los profesores, uniformes, etc, y lo más importante, ofrecemos una comida completa diaria a todos los niños y niñas, así evitamos que los niños tengan que trabajar y puedan estudiar.

Ofrecer una comida completa durante un año escolar cuesta 50€ al año.

Gracias al Mercadillo Solidario de Marca Player, se han recaudado para Colabora Birmania 4810€, que se convierten en comida para todo el año escolar para 96 niños.

¡Gracias a todos los que habéis participado en el Mercadillo Solidario!

Si tú también quieres evitar que los niños birmanos tengan que trabajar, y contribuir a que puedan estudiar, hazte padrino de la Escuela Km42 entrando en ***www.colaborabirmania.org,***



¡COLABORA!

Nº LA CAIXA: 2100-0515-45-0200219564

WWW.COLABORABIRMANIA.ORG

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

EL JEFE MAESTRO SIEMPRE VUELVE

20 Abril 2012

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.